

IL REVIENT...

Un flic infiltré, deux gangs rivaux... A la MOINDRE ETINCELLE, c'est l'explosion de VIOLENCE...













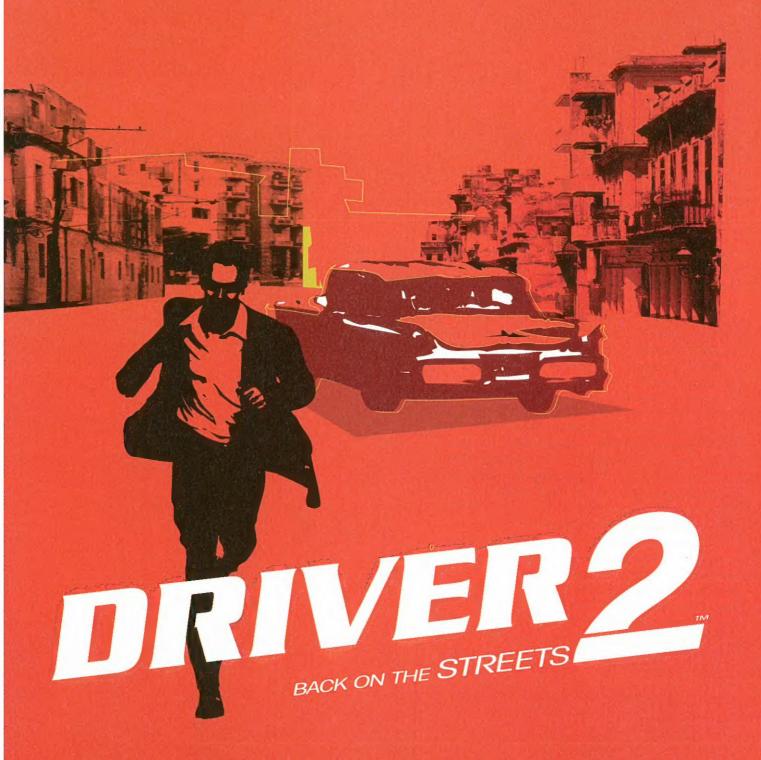




(NEOGRAMES HOTLINE [WWW.fr.infogrames.com] [Soluces 0892 68 30 20*] [36 15 Infogrames*]

Driver 2TM © 2000 Infogrames, All Rights Reserved. Created by Reflections Interactive Limited, an Infogrames studio. Published & distributed by Infogram Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are trademarks of Infogrames All other trademarks are the property of their respective companies. 🞝 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony computer Entertainment Inc.



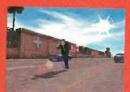












"Plus qu'une suite. DRIVER 2 est une SUBLIMATION!" Total Play

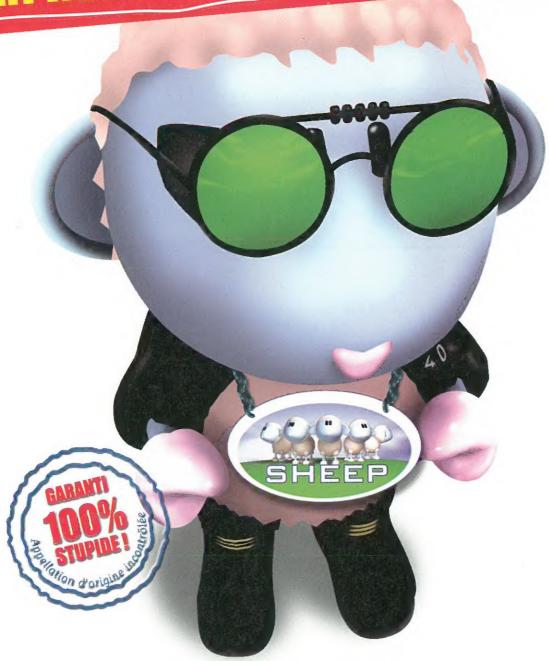
"Pas de doutes, DRIVER 2 va nous faire une NOUVELLE FOIS CRAQUER!"
PlayStation Magazine



La grande explication

L'an 2000 aura été une année charnière dans l'industrie du jeu vidéo. Nous avons vécu ensemble les annonces fracassantes de Microsoft, nous promettant du jamais vu avec sa future Xbox, et Nintendo présentant ses deux bijoux GameCube et Game Boy Advance, prévus eux pour le début et le milieu de l'an 2001. Et enfin, le lancement quasi-mondial du dernier-né des laboratoires Sony : la PlayStation 2, qui a bien l'intention de tout écraser sur son passage. Bien entendu, parmi toutes ces déclarations, il y eut des centaines de jeux dont de nombreux nous ont fait vibrer. Dommage toutefois, de voir une partie de ceux-là arriver, comme toujours, lors des derniers mois de l'année, où l'abondance de titres rime souvent avec médiocrité. Heureusement il y a des execptions! La PSone fait également son apparition dans nos contrées, et vise, à plus long terme, un public jeune. En attendant, des jeux comme Final Fantasy IX, Alone in the Dark 4, ou encore ISS Pro Evolution 2 continuent de nous faire fantasmer. Maintenant que les pièces de l'échiquier se mettent en place, la grande explication peut avoir lieu. Les multiples bras de fer entre les différents géants de l'électronique de loisir risquent de devenir légion durant l'année 2001. D'ici là, bonnes fêtes. Trazom

IOURRI AUX FARINES HALLUCINOGÈNES



HEEP est tellement bête l'il en devient génial!" melog.com





Aidez des moutons incroyablement stupides à traverser 28 niveaux délirants pour rejoindre leurs ancêtres! Attention aux nombreux dangers qui les guettent : clôtures électrique crèmes glacée infestée de requins, moissonneuses-batteuses... Saurez-vous résister à leur Stupidité Artificielle?

















DEALER ALE

Pour le dernier numéro

de l'année, nous nous

devions de faire

le maximum.

Maximum de tests,

de news, d'infos,

et un booklet spécial PS2

de 64 pages!

Pour ne rien rater

des derniers titres

de la saison

et bien préparef

le réveillon 2000!

EVENEMENT



10

Munch fera donc ses premiers pas sur la Xbox de Microsoft. Lorne Lanning nous révèle pourquoi.

REPORTAGE



14

Le prochain jeu d'action de Sony pour cette fin d'année sera C-12, un titre de la trempe de One dans lequel il ne faudra pas jouer les gars très fins. Bien au contraire, le plus bourrin aura de plus grandes chances de survie!

NEWS JAPON



29

Les affaires semblent reprendre lentement mais sûrement au pays du Soleil Levant. Klonoa 2, Silent Hill 2, Air Ranger 2... Le chiffre 2 est à l'honneur ce mois-ci, d'autant plus que ces titres seront disponibles sur PS... 2! Il n'y a pas de hasard comme dirait l'autre.

NEWS EUROPE



45

Si au Japon la tendance des éditeurs est à la conception de jeux sur PS2, en Europe il en va tout autrement. En effet, la riposte se prépare plutôt sur Dreamcast: Sonic 2, Toy Racer... Encore une histoire de goût.

Joypad est édite par la sociéte HDP au capital de 100,000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526. Siège social : 10, rue Thierry le Luran 92538 Leval/ois-Pentel Cedex tel. : 01 41 34 87 75 fox : 01 41 34 87 99 tél. obdanements : 01 55 63 41 14 53ège de la rédoction. Immedia Detta 124, rue Darrion ISA 51004 92538 (evallois Petrel Cedex Gérante : Christine Lénair Procedur delégue dajoint Pessoci Traineau Principal associa : RACHETTE FILIPACCHI PRESSE Directre de la publication : Christine Lenair

irecleur artistique : Christophe Gourdin assisté de Lionel Gey aguette : Catherne Branchut, Harve Drouadère, Yohan Meheu, Nicolas Laine

64 pages de PS2

La nouvelle console de Sony arrive enfin après de longs mois d'attente ! Des news, des tests,

constructives... Pour la première fournée de jeux, ca passe ou ca casse! Retrouvez l'éventail de nos sentiments dans le booklet spécialement dédié à la PS2. Grâce à lui, vous pourrez aussi vous faire une idée de ce qui vous attend.



JOYPAD 103 DÉCEMBRE 2000

NET P@D

72



Mon Dieu, Capcom va nous pondre un International Karate VS Street Fighter! Sega, de son côté, a prévu un jeu basé sur le film de Kitano, « L'Eté de Kikujiro » avec le moteur 3D de Shenmue! Détendez-vous, je pipote grave. Pour les vraies rumeurs allez plutôt zyeuter la rubrique que vous ont concoctée avec dévotion Angel et Chris.

ZOOMS

81



C'est pas l'avalanche de tests du côté de l'import. Entre un Keyboard Mania qui nous a bien fait marrer et un NBA 2K1 qui déchire « sa reum », il faut avouer que le reste est bien tristounet. Haaaa... Lénine réveille-toi!

TESTS

101



Shenmue nous a fait chialer comme des gonzesses pour différentes raisons. Julo lui, a trouvé la scène de la mort du père de Ryo insoutenable. Willow a été ému par la variété du gameplay. Quant à Kendy, il a pleuré de rire en comparant le rythme du jeu au film soporifique de Kitano : « L'Eté de Kikuijro ».

COTÉ PÉCÉ

164



RaHan a pu matter sous toutes les coutures l'avatar 3D de Julie Strain (Playmate américaine) dans FAKK 2, piloter des coucous bizarroïdes dans le très aérien Crimson Skies et jouer les cerveaux en ébullition dans Red Alert 2. Bref, le fils des piges farouches n'a pas chômé ce mois-ci!

ot ! Hot

POKÉPAD



Gregoire Hellot de son vrai nom, vous dévoilera d'autres méthodes de maître Pokémon pour capturer d'étranges petites créatures. Comme d'hab' quoi !

ASTUCES

168



Deux escargots escaladent un mur immense. La moralité est comme à l'accoutumée très nulle. Mais l'honneur est sauf! QUELLE CLAQUE POUR LA PS2 !
L'ÉDITEUR AMÉRICAIN ODDWORLD
DÉCIDE D'ANNULER LA SORTIE DE
MUNCH'S ODDYSEE SUR LA 128 BITS
JAPONAISE ET PRÉFERE SE CONSACRER À
LA XBOX DE MICROSOFT. EXPLICATIONS
DE LORNE LANNING, PRESIDENT DE LA
FIRME. C'EST BIEN SUR DANS LA
RUBRIQUE EVENEMENT PAGE 10!

PlayStation

156

136

152

92 144

156

116

92

157

86

132

157

134

92

159

154

158

158

98

159

157

122

159

88

138

136

156

82

130

157

157

118

94

90

94

94

96

126

140

158

96

96

110

158

98

142

148

150

98

84

156

146

104

Army Men Sarge's Heroes (test) Chicken Run (test) Crash Bash (test) Devilman (zoom) Dino Crisis 2 (test) Donald Duck (test) FIFA 2001 (test) Gensosuikoden (zoom) ISS (test) Khamrai (zoom) Knockout Kings 2001 (test) La Route d'Eldorado (test) Le Monde ne suffit pas (test) Megaman Legends 2 (zoom) MTV Pure Ride (test) NBA Live 2001 (test) Sheep (test) Speedball 2100 (test) Tatsunoko Fight (zoom) The Grinch (test) Tom et Jerry (test) Tomb Raider 5 (test) Warm Up (test) Yeh Yeh Tennis (test)

Dreamcast

18 Wheeler (zoom) Capcom Vs SNK (test) Chicken Run (test) Dino Crisis (test) Eldorado Gate Vol. 1 (zoom) Jet Set Radio (test) Kao le Kangourou (test) Mr. Driller (test) MSR (test) Napple Tale (zoom) NBA 2K1 (zoom) NFL 2K1 (zoom) NFL Blitz 2001 (zoom) Pop n' Music 4 (zoom) Quake III Arena (test) Ready 2 Rumble Boxing 2 (test) San Francisco Rush 2049 (test) Seaman (zoom) Sega Marine Fishing (zoom) Shenmue (fest) Silent Scope (test) Special Ops 2 (zoom) Super Runabout (test) Tony Hawk 2 (test) Toy Story 2 (test) Vampire Chronicle (zoom)

PlayStation 2

Keyboard Mania (zoom)

Nintendo 64

F1 Racing (test) Mickey's Speedway USA (test) Zelda Majora's Mask (test)

Game Boy Color

 Austin Powers (test)
 160

 Cannon Fodder (test)
 160

 Donkey Kong Country (test)
 160

 Jungle Book (test)
 160

 Tom et Jerry (test)
 160



DI

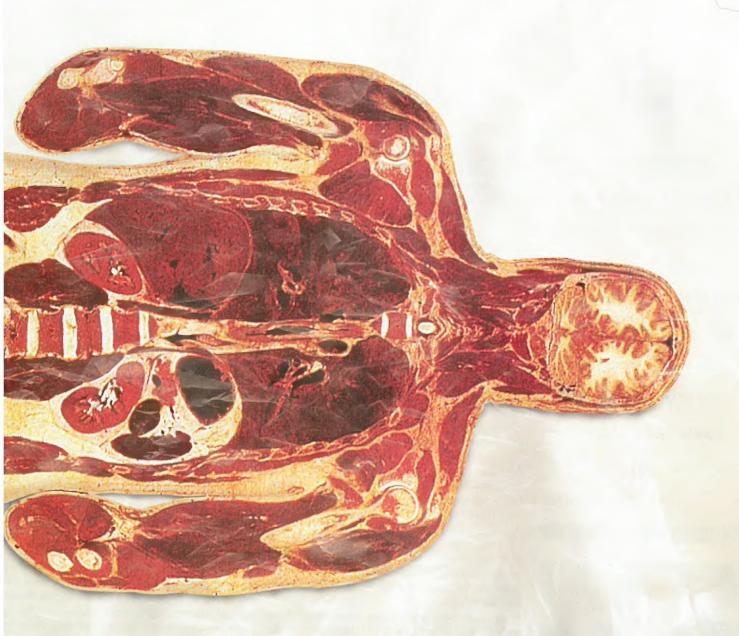












RISIS'2 VOUSETES DE LA BOUFFE

-Oddworld

sur Xbox-

UN NUMÉRO DE TÉLÉPHONE

À APPELER À 17 HEURES TAPANTES, POUR REJOINDRE UNE SALLE DE CONFÉRENCE PRIVÉE AVEC ED FRIES, DE MICROSOFT, ET LORNE ET SHERRY D'ODDWORLD, POUR UNE ANNONCE TRÈS IMPORTANTE.

J'ARRÊTE DE ME PRENDRE POUR UN

ESPION VITE FAIT, ET JE PASSE LE

COUP DE FIL. FINALEMENT, ED FRIES

N'AURA PAS REJOINT LA

CONFÉRENCE, MAIS PEU IMPORTE!



n s'en doutait un peu, surtout après notre entrevue à l'E3. Lorne Lanning et Sherry McKenna evaient quelques soucis avec Sony. Ou plutôt, une opinion déclinante au sujet de la PlayStation 2. C'est donc désormais officiel, ils abandonnent le développement PS2 pour se recentrer sur la Xbox, sur l'aquelle ils vont développer les 4 prochains titres de la licence Oddworld, Munch's Oddysee devenant du même coup un des titres phares du lancement de la Xbox... ça doit grincer des dents chez Sony! Explications avec les concernés.

Joypad: Vous aviez donc des difficultés que vous ne pouviez contourner avec la PlayStation 2? Lorne Lanning: Non, plus vraiment. En août dernier. nous avons montré la dernière version PlayStation 2 à Infogrames, personne ne croyait que ça pouvait être aussi beau, les gens étaient stupétaits, nous avons réussi à contourner la plupart des problèmes qui nous préoccupaient à l'E3. Mais, nous avons tout de même décidé de bouger pour un support plus fort.

Joypad : Donc, cette décision c'est juste pour Joypad : Mieux, j'imagine, alors ! tirer parti de cette nouvelle machine et améllorer encore le jeu ? Lorne Lanning: Oui.

Joypad : Sans avoir à passer du temps sur des problèmes techniques inhérents à la machine? Lorne Lanning : Oui. Dans un monde idéal, en tant que développeur, vous voulez que votre argent aille dans le jeu en lui-même et c'est pourquoi au final, malgré les résultats que nous avions, nous pensons que Microsoft sera le grand gagnant. Ce sera la machine des développeurs, celle qu'ils préféreront.

Joypad: Il y a d'autres raisons derrière ce chan-

Lor<mark>ne Lan</mark>ning : Il y a plusieurs raisons, mais celle qui tient le haut du pavé, c'est la technologie. On parle de 3 fois la capacité graphique, 2 fois la mémoire, un bon paquet de RAM vidéo, ce qui est une énorme différence au niveau de la qualité de l'image, des textures, ce genre de choses, le développement on line, qui a l'air de se profiler avec Microsoft, construit autour de Direct X, ce qui nous fait beaucoup plus d'argent à investir dans



le jeu plutôt qu'à développer nos propres librairies. De plus, Microsoft nous a finalement convaincus, en nous prouvant leur soutien aux développeurs les plus importants, et les meilleurs jeux développés actuellement dans le monde. Quand on a ce genre de support, ce genre d'éditeur qui cherche à publier les jeux les plus créatifs... il est clair qu'ils vont aider à redéfinir notre industrie. En tant que développeur, ce n'est même plus notre propre décision, c'était évident.

Joypad: Vous dites que Microsoft vous offre tout ca... mais Sony, non?

Lorne Lanning: Well, mmm... disons que Microsoft

Lorne Lanning: ... oul.

Joypad: Mais en dehors de l'aspect graphique, de la beauté pure et simple du jeu, côté gameplay cela va changer?

Lorne Lanning: Ce que nous devons comprendre, je pense, c'est que les développeurs d'aujourd'hui, qui sont suffisamment malins, assemblent leurs nouvelles technologies en essayant qu'elles perdurent durant toute la génération des 128 bits. Les titres vont coûter de plus en plus cher, et quand on investit ainsi, on veut être sûr que ce sera sur la meilleure plateforme, et que cette technologie servira le développeur autant que le consommateur, pendant ses 5 ou 6 ans de vie. En tant que développeur, il faut observer tout ça, et parier! Qui va gagner? Qui offrira le meilleur support ? Qui va avoir la machine la plus puissante, celle qui satisfera le plus d'éditeurs ? Notre pari est sur Microsoft.

Joypad : Allez-vous utiliser cette opportunité pour améliorer le gameplay, inclure de nouvelles choses que vous aviez laissé de côté pour la PlayStation 2?

Lorne Lanning: Compte tenu de la puissance supérieure de la Xbox, nous avons du coup des lumières dynamiques tout le temps, nous avons aussi plus de personnages, etc. Mais comme on a commencé à construire notre technologie sur PC, y revenir d'une certaine manière par l'intermédiaire de la Xbox, avec Direct X 8.0, c'est comme une libération parce que ça nous allège d'un certain nombre de contraintes techniques. Ce qui nous permet d'avoir un véritable contenu dynamique, à tout moment. Donc le fait d'avoir plus de personnages à l'écran influence le game-design, d'une certaine manière. Finalement, on construit ainsi un jeu plus riche, avec de meilleurs graphismes et plus d'activité à l'écran.

Joypad: Et que pensez-vous pour le moment des jeux PlayStation 2 que vous avez pu voir ?

Lorne Lanning : Ceux que nous avons achetés au Japon ? Nous avons été très déçus. C'est ce que j'ai entendu de tout le monde, d'ailleurs...

Joypad: Vous avez évoqué le support online... Est-ce très important pour vous, par rapport à ce que vous planifiez avec Oddworld?

Lorne Lanning: ça l'est, oui, mais pas pour Munch's Oddysee, car c'est encore trop tôt en ce qui le concerne pour pouvoir y penser dans l'optique online. Quand nous avons commencé le développement il y a deux ans, c'était un peu trop risqué pour nous. Mais pour le futur, oui, le online est très important. Et, lorsqu'on parle d'une console qui n'a pas seulement le support online, mais aussi un disque dur de plusleurs Gigas, alors ça change tout.

Joypad: Mais est-ce une décision totalement arrêtée, ou y a-t-il une chance pour que vous reveniez à la PlayStation 2, qui a ses propres plans pour le online, de manière à toucher une audience plus large de ce point de vue ?

Lorne Lanning: Nous ne pensons pas que ça puisse arriver... Nous avons un arrangement d'exclusivité avec Microsoft, et notre sentiment, c'est que Microsoft aura le plus d'unités vendues... comme je l'ai dit, nous plaçons notre argent sur Microsoft.

Joypad: J'imagine que Sony est très préoccupé par tout cela... Lorne Lanning: Oh, nous ne savons pas...

Joypad: Vous vous en fichez?

Lorne Lanning: Vous savez, c'est toujours mieux de ne pas avoir d'inimitié au final, mais quoi qu'il arrive nous avons tous des décisions à prendre, et nous prenons les nôtres selon ce que nous pensons être le mieux pour notre société, et pour le joueur à long terme.

Joypad : Vous teniez à faire cette annonce parce que le lancement américain était proche ?

Lorne Lanning: Nous pensons qu'il y a un certain nombre de fans qui attendent nos titres sur PlayStation 2, et nous voulions juste nous assurer qu'ils ne seraient pas mai aiguillés, pensant que nous serions sur PlayStation 2 comme ils le pensalent jusqu'à aujourd'hui. Nous voulions leur donner la chance de prendre leur propre décision, il fallait donc faire l'annonce avant cette sortie, de manière à ce que les erreurs soient minimisées... Je suis sûr que certains seront mécontents, mais en même temps, pour le moment aucun des deux systèmes n'est arrivé (interview réalisée avant le 26 octobre NDLR), donc les joueurs ont encore à découvrir quelles sont les réelles capacités de ces deux systèmes. Et à long terme, je pense que cela deviendra très clair pour tout le monde, et à ce moment-là les mécontentements devraient disparaître. C'est juste une question de temps.

loypad: Oui, j'imagine, tout ce que nous voulons c'est jouer au jeu...
orne Lanning: Oui, nous voulons de bons jeux...

loypad: Mais il va falloir patienter plus longtemps!

orne Lanning : Oui, mals le résultat sera meilleur l Donc ce n'est pas déangeant.

mode VIJIBING WHE Kápligue exucte du որություն մեր դրողելում 🔊 זההל נוהווגיי בף ન, તાલુકા કરાયા કુમાન તેના કુમાન તેના કુમાન त्र विश्वात Pour PlayStation®, PlayStation® 2 et PS one IDEK RADIO FREGUENCY CONTROLLER Ta bismisis mansi<u>ts</u> ill à fréquence Pour PlayStation®, PlaySi et PS one™ PAR RAHAN Pour recevoir la documentation ThrustMaster, faites votre dem THRUSTMASTER c/o Guillemot France S.A. BP 2 - 56 204 La Gacilly CEDF

THRUSTMASTER*

Jouez autremen

PREESTYLER

www.thrustmast

Pour PlayStation®, PlayStation

ມ່ອວໄງກ ງໄນວ ນານໄ ເງນອ ກນຸ້າ

ત્રેક સામ્યુર્કેમાં કાં તેર સંસ્મૃત્રે કોઈ

ei sansutions ultru-réalistes pour tous les Î



289F00 44€06

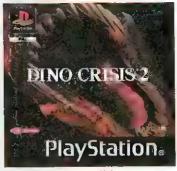
Driver 2



45€58

299F00

Dino Crisis



293F00 44€67

Disponible

The Mission

Sortie le 30 novembre



299F00 45€58

Æ. Écran disponib début décembi 990F00 790F00 Consoles et manettes 120€43 vendues séparément

155 2000

Tom Raider V



296F00 45€12

Disponible

Power Rangers

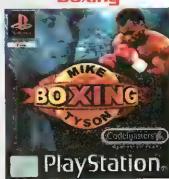


199F00 30€34



PlayStation.

Mike Tyson **Boxing**



299F00 45€58

Disponible

Disponible

Army Men Sarge's Herbes



249F00 37€96 Disponible

Chicken Run

Disponible



Sortie le 1^{er} décembre

296F00 45€12

799F95

45€73

Ready to Rumble 2



Sortie le 29 novembre

299F00 45€58

A VIE. LA VRAIE.

LES DÉMONSTRATIONS AUCHAN+

Mercredi 29 novembre Ridge Racer 5 - PS2





Mercredi 6 décembre Jet Set Radio DC





Samedi 16 décembre Dead or Alive - PS2





Mercredi 29 novembre SSX - PS2





5 % DE REMISE SOUS FORME DE BONS D'ACHATS

Des la 1 octobre et los describre 2000 cumulez 1000 frs d'achat et plus par carte Auchat et la parcare pour en soles et recevez à lez out et le s'achat agal 15 % d'achat et la sera volable un vou prochain et la 15 (anvier et la 31 mars 2001. Il vous sera adressé par courier à passe de la vous passes de la vous sera adressé par courier à passe de la vous passes de la vous sera adressé par courier à passe de la vous passes de la vous sera adressé par courier à passe de la vous passes de la vous sera adressé par courier à passe de la vous passes de la vous sera adressé par courier à passe de la vous passes de la vous pa

conditions en magasins.

* Hors consoles



Mercredi 13 décembre Quake 3 - DC





Samedi 2 décembre FIFA 2001 - PS2





Samedi 9 décembre Moto Racer World Tour PSX





Mercredi 20 décembre Legend of Zelda - N64







C-12 La Terre, souffre-douleur des Extraterrestres

(Un titre)

c actic antimother

i mi-chemin entre

Metal Gear Solla F

Syption Place in 1949

dit ? Mhum ok

rous allez avalt du

bisc in p-12

una production made

The state of the s

In South market

(intéressante)

EDITEUR SONY C.E.E.
MACHINE : PSONE
SORTE PRÉVUE : MARS 2001



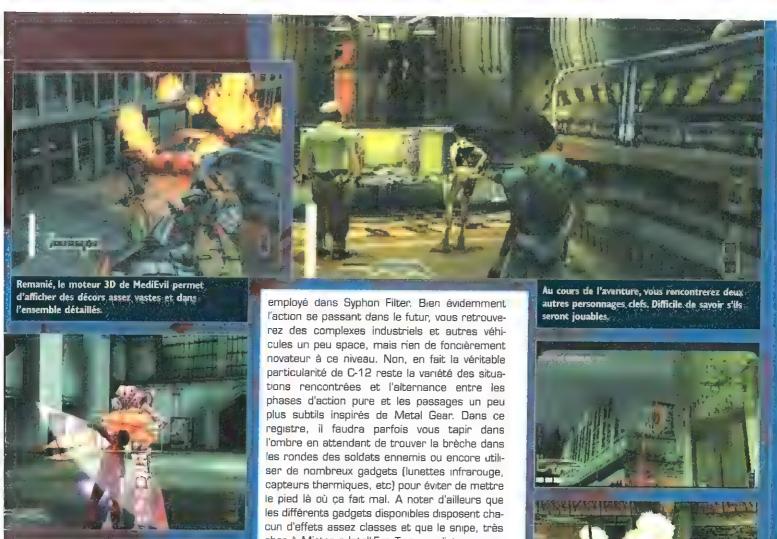
h. je vous vois venir avec votre regard narquois semblant dire « Pfui, ça y est la Play 2 sort, la PlayStation est morte et enterrée » ! Ben voyons, qu'est-ce qu'il ne faut pas entendre. Bon, primo je tiens à vous rappeler qu'il faut désormais parler de la PSone (z'êtes obligé, si, si !) et secundo, les plannings de notre bonne vieille PSone comptent encore plus de 200 titres à venir. Et pas que des Barbie Aventure Equestre-like qui plus est. Afin de vous prouver que j'ai toujours raison, je m'en vais vous présenter C-12, le dernier né des studios de Sony Cambridge, vous savez les géniteurs de MediEvil. Mais là, d'entrée vous vous demandez probablement ce que signifie C-12 ? C'est légitime, je concède donc à vous répondre. Ainsi, outre l'insigne honneur d'être le titre du jeu, C-12 signifie Carbone 12... le nom d'un minerai qui a visiblement attiré l'attention d'extraterrestres de l'Apocalypse. Histoire de varier les plaisirs, les développeurs, amateurs de science-fiction, ont donc souhaité laisser temporairement le squelette Dan prendre la poussière, tandis qu'ils se concentreraient sur le cas de Riley Vaughan. Et quel homme ce Riley... En effet, mis à part sa capacité

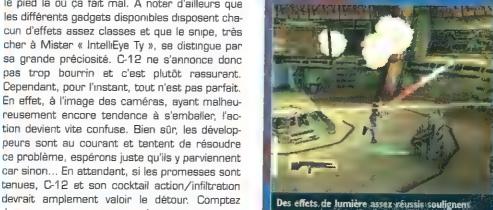
à disposer d'un nom rappelant inévitablement, à une lettre près, Ripley d'Alien et Logan de Syphon Filter (au passage, il paraît que c'est une coïncidence... mouais), ce héros des temps modernes va juste devoir sauver l'humanité de la menace alien. Je sais, les scénaristes se sont encore surpassés, mais malgré ce scénario-prétexte, l'aventure qui devrait nous être proposée s'annonce suffisamment riche pour que Lénine fasse un certain réveil. Ne vous inquiétez pas, tout va bien!

Au crépuscule

de l'humanité

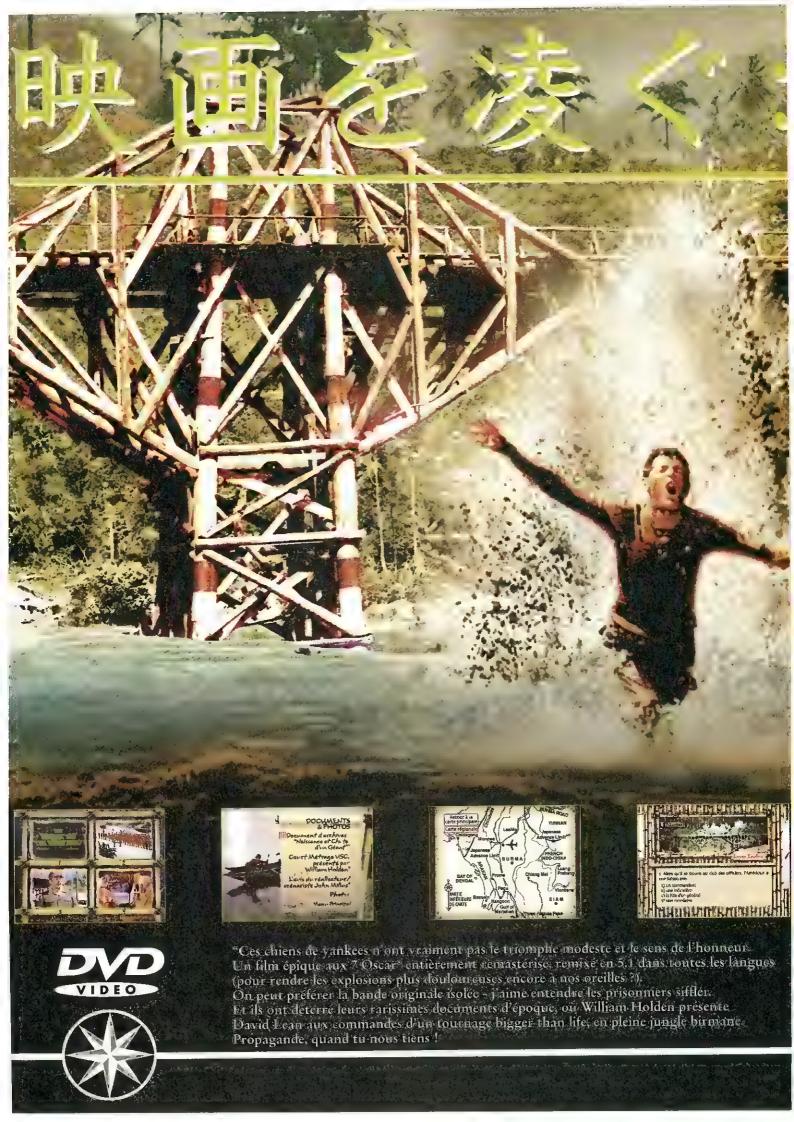
C'est dans un cadre très « fin du monde » que s'ouvre le premier niveau. Ville ravagée par les combats, design soigné, atmosphère pesante soulignée par une bande-son lancinante, pas de doute, le talent des développeurs de MediEvil est à nouveau aisément reconnaissable. Toutefois, après quelques minutes, un constat s'impose : dans l'ensemble vous naviguerez en terrain connu tant le style graphique s'apparente à celui

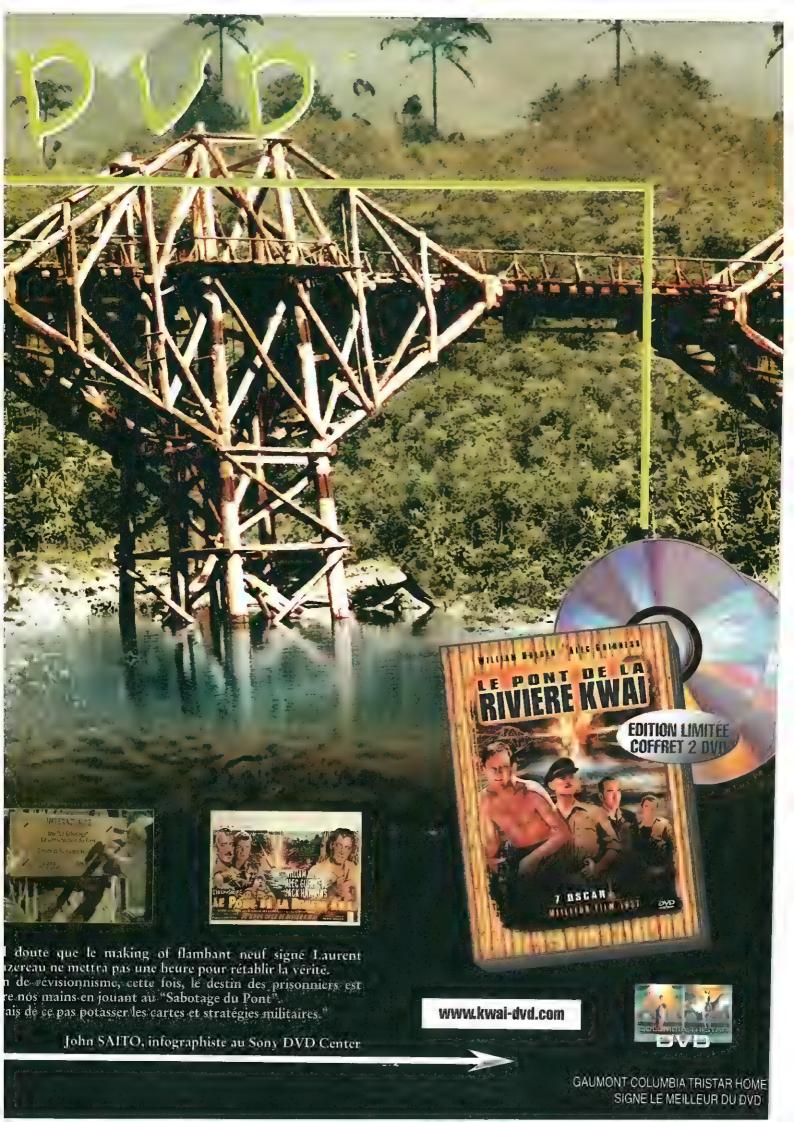




PAR GOLLUM





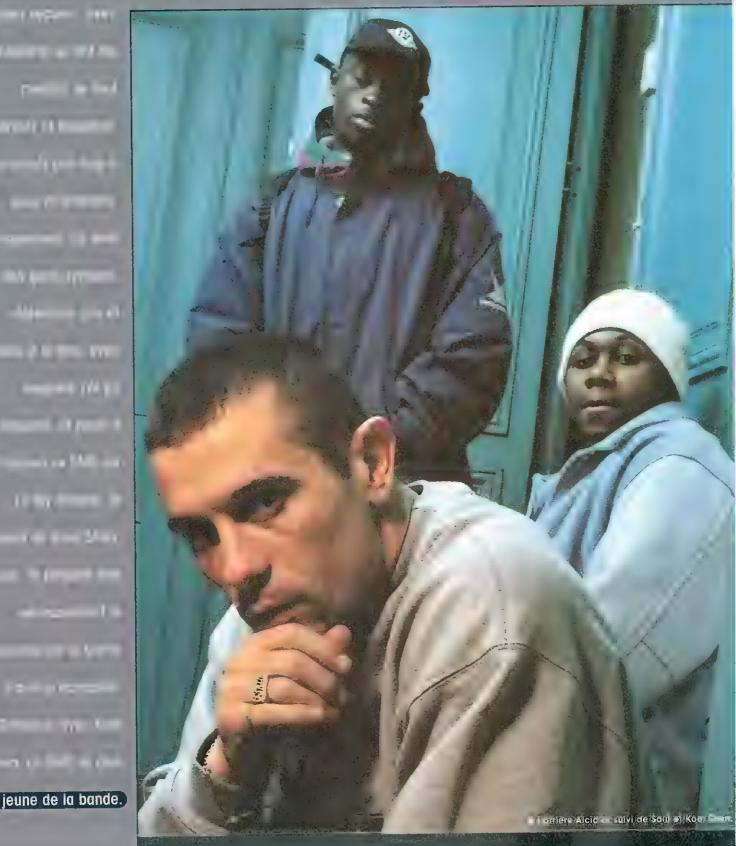


IV My PEDDIE

Kool Shen,

Mary of 18 Person

Interview



jeune de la bande.

District or other District or

eone

* CAPCOM VS SNK ? CA L'FAIT! LES GRAPHISMES SONT BONS, ÇA BOUGE BIEN, J'SENS QU'IL VA ME PLAIRE ! »

Joypad Mors Street Fighter, To le lost super bien ! pas?

Kóol Shen Nam même dans touces les versions sur toutes les consoles ca a jamais éte mon truc C'est pas 35, les gestes sont hyper-apides et pas bien décomposés. Tas pas le temps de voir en détail le coup du mec, le voir bloquer puis nemiser comme sur d'avmes jeux, style Tekker ou Sout

Et entre Tekken et Soul Blade, lequel tu préfères ?

Ah, Sou Blade, muit lial kiffe. Ca va plas vite que Tekken, mais pas trop, t as le temps de voir tu решх расег esquiver le coup d'appuyer deux fois pour le décaler et l'as le côté arme aussi. Mais en memie temps je pratique pas mop, tu vois Moi quand je joue avec les autres , i m detruisent Exs, notamment, , un pote dans le fond de la salle rétorque : « ouais mais lui y dors dessus ! »

Mais tu joues de temps en temps quand même non ?

Quais, mais moins Moi, raime bien surtout les eux de sport. Le Golf, le kiffe;

Le Golf

Duais le golf : i kiffé grave le golf : Mor, a parcir ou nomient ou v a un récord à battire, l'idfe bien. ISS Pro la super mortel, leveu est trop bien fait l'En jénéral les jewi de sport (basker Tekken Soul Blade

t d'autres mues aussi ?

Cuais, cuais, Colin McRae par exemple. Y a la 2 jui est sonti la mais jai pas vu, je connais pas.



Duáis y parait, mieux que le 🕫 🤊 lavec un regard atfirmatifi Parce que le un cest une tuene déjà.

Quals ouais, pas de problème, il est vrais ment bien.

Putain, ben , vais le pecho alors !

T'as des consoles chez toi ?

Jai la RleyStation, ouais fil rigole en taisant signe qu'il ne pouvait pas y échappe? Mais c'est consily avait Salif I te dis III a la Dreamcast V s'est. achete le volant, la y a pas longtemps, chais pas peu quel jeu

Et la technologie en géneral, ca l'attire 🥍 Quais, bof, je suis pas trop la dedans

Parce que vous avez un site web, quand même, IV My People

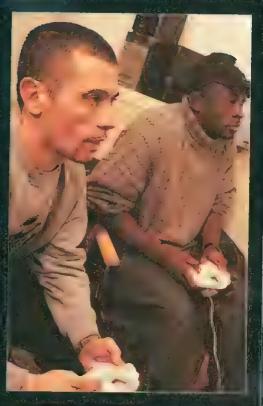
(NDR:: http://www.ivmypeople.com/ivmy people/index.html)

Ah: ouais mais avjourd'hurs to montes un laberet gue tias pas un site — tu vois cique je veux dire. Le pense que c'est important, pas parce que les autres le font dest impontant dest tout dest une fenetre auverte, tu peux balancer plein d'infes faire vivre ton képtru nous on fait des scenes quion filme a chaque fois survioutes les tournées va y avoir quelquiun qui va noustfilmer, les répet un les filme de temps en temps, donc tu vois, c'est plutêt bien. Roun les gens qui viffent vraiment le groupe: cest des trucs qui sont neut-être même plus interessants que les orsques

Mile mp3 en général ? Tout le foin que tont les Majors autour de ca les risques pour toi... t'en penses quoi ?

Quais ca fait un peu réupi to vois : ve sais pas tranchement pour les Majors mais même pour nous tu vals spapres vraiment tu peux pecho des keudis sans les payer, imorça me casse les c que y a pas de reversement à quiconque , s'est virai ment grave quoi: Buais, la pense que d'est dange recor Tu fais un disque una pochette quelque chose avec le mp3 v a pas le côté objet. Lu vois

Y a le Wu Tang qui a sorti un jeu, je sals pas si lu as vu... l'en penses quoi ? d'ai pes vu



Mis à part le jeu en lui-même, qui est, eun

Ouais mais volla, dest le jeu en lui-même qui est nteressant. At la limite pour quoi pas faire un keutru mais, si c'est bien fait. Tu me dis «en dehors du jeu en lui même », clest du marketing cout car mais moi) jaurais kiffé ide jouer avec le jeurdu. Wur Tang, l Si c'était bien'!

Mais le tall qu'ils associent leur image à un jeu, genre bien violent...

Ben ils fant ce qu'ils venient

M s un éditeur vient le voir avec un projet qui veut faire un truc sur IV My People ou Kool Shen ...

Pourquo pas Après faut trouver un truc nous an ait de la musique tu vois les jeux musicaux con (pas convancu) quais y a Bust a Groove Nan mais pour le moment le neste consomma reur. faites moi des jeux me je veux jouer tu vais ! Si quelqu un vient me voir faudrait quill'air un projet, qu'il ait des idées.

if il y a Psykopat qui a lait un asque que Raziel, de Soul Reaver...

Quale chais pas pas plus que ca. al autre

IV My Papple

chose à faire moi reconter la vie d'un personna ge de jeu video 💮 je vis pas dans un filmi. Je serais pas le plus doué pour faire ça l

Mais les jeux, foi, l'as commencé sur quoi ? Kool Shen Sur minimm Atani 2500. Nan avant encore, le truc avec les raquettes

Pong ?

Duais, genre cavais les cartouches, 10 leux à tout après jai eur la Mattel Intellevision et après la Colectivisión.

Ouah, la totale !

Quais, après l'Atant 520 ST puis le 1040, et la PlayStation.

Direct la PlayStation ?

Ouais, Pai pas eu d'intermédiaine Ouais, la PlayStation la trouvé ca puissant

Et tu comptes passer à la PlayStation 2

Mais, je lai pas vue encore. Si elle fait juste DVD en phis, je vois pas linterêt Estace que les reux vont être vraiment mieux ? Pour le moment.

La Dreamcasi ?

Duais la Dreamcast, tout le monde men dit du bien. Y a Salif qui kiffe, la y vient d'arriver.

lu préfères jouer fout soul ou gyec les potes ?

Boaraah, avec des potes, mais je suis souvent tout seul. Duais a la baraque quand chuis seultou apres 2 heures du mat, avant d'aller me cougher l'impe et c'est parti, quoi. Si y a un truc qui me trent un ieu de voiture, quand y a un score à battre (il siffé) ouab, ca peut mienmae ner folh genre 8 du mat pour finir un jeu. comme le jeu avec les voitunes de keuf qui ann vent de partour. Driver Tuttas finis? Moi je liar



fini, le dernière mission est super dure monfrèbe na pas réussis li est incheyablement dur faut avoir une chance d'enfer.

On finit par discuter de cette dernière mission de Driver, il m'explique l'endroit où il a comicé le plus. puis refourne bosset, portable à l'oreille, pour régler un problème de matos pout un concert. Je propose à Salif une partie de Capcorn vs SNK, qu'il ne conneil pas encore. Quelques rounds plus tard.

Tu joues souvent ?

Desigue la le temps, revoue, el chide pas en train d'éch re ou de faire de la musique, ch'uis sur la console

Vous jouez entre vous, ici, à IV My People ? Duais quais Exs. Fest super accro quah, se week end sur 199 Pro TY nous a mis des 104 0 20 - 0. mai jai pris 9 - 0 10e week end tout le monde était frustre l'Keel Shen y tlas pas raconte ? Dueée, Exs. (passant en mode « Flow ») c'est l'ép-

« DÈS QUE J'AI LE TEMPS, JE JOUE, SI CH'UIS PAS EN TRAIN D'ÉCRIRE OU DE FAIRE DE LA MUSIQUE, CH'UIS SUR LA CONSOLE. »

Dreamcast?

Salf Quais, le vens de lagneser la ca fair 3 semaines: J'ai acheté un volant aussi, les jeux de caisses c'est de que l'acefère.

Et Capcom vs SNK, alors ?

Ah ouais ça l'fait, les graphismes sont bons, ca bouge bien, isens qu'il va in plaire.

Kool Shen aime pas... la 2D toi ca te gêne ?

Nagan, mor non / Après y a ceux qui restent coinces, « oueis, les bonhom mes y sont gras — (tout fact à l'intention de Kog Sheri c'est les vieux, ca qu'est ce tu

Tas commence quand toi, le jeu ?

Atari: diabond, après la Master System mais mui je suis Sega à fond; tu vois la bas achate la PlayStation

Ca l'embéle pas de pas avoir de Playstation ? Duais, des fois quand by vas jouer, chez les potes, y a desjeux blen, genne Drives ja kiffé. Mais jó reste fidela

Kool Shen m'a dit que lu avais une reprique de la clique l'aspect compet c'est montel to te refrolives entre potes: là ite dis y bous a mis la rage

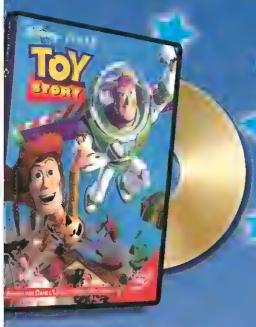
> Et en tournée, vous emmenez les consoles?

Quais La Exs il prend sa Play, moi je namene la Dréam, pour la prochaine fois. Ah ce soir je vais mache ter un jeu je sens que je vais jouer togte la nuit. la ca va êtra moi le patron sur la Dieam l'Mais en tournée, tu vois, on fait souvent 10 héures de route en bus, si cas rien, c'est pas la peine. Même a l'hôtel,

dans la chambre, t'es obligé.

Kool Shen revient, et la discussion repasse wirie scene Rap trançaise salifs interioge sur les derniers skeuds qui valent le coup, koer shen sur l'avenir de la scene el les eneum de certo(ns autres appenis qui, à son sens, coulent le mouve**m**ent. Une heure et demie, après pous y sommés enco-re : Un après mid. décorveré avec des gens cook, qui ne se prement pasta têta. audi l'éd, zeurbro l

Découvrez pour la première fois en Dyd les deux super stars Woody et BUZZ



2 DVD avec une qualité d'animation exceptionnelle



Court-métrage Tin Toy Making of Toy Story

Court-métrage Luxo.jr Bêtiser - Les personnages La conception musicale Le jouet le plus cool (Interview)



2 DVD de collection à voir en famille



En vente des le 9 novembre (Également disponibles en cassettes vidés)

WALT DISNEP HOME VIDEO

PIXAR

www.disney.fr

e choix de la réda

Bon, ben voilà c'est Noël! Et comme chaque année à la même époque, il faut faire des choix cruciaux. Acheter de la dinde ? Du poulet ? Du caviar ? Faire des toasts ? Inviter des amis ou fêter le petit Jésus en famille ? Bref, toute une série de questions existentielles qui ne manquent pas de nous interpeller, quelque part. Et les jeux vidéo dans tout ça, me direz-vous ? Eh bien voilà nous y venons ! Pas facile non plus de choisir parmi les centaines de titres disponibles sur le marché. D'autant que bien souvent, tout dépend aussi de votre somme de départ. C'est pourquoi nous avons voulu diviser les achats de



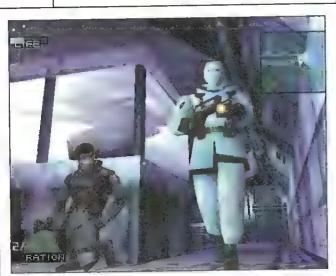
jeux et/ou parfois, de console, par tranche de quatre budgets. Du plus modeste au plus bourgeois. Comment faire le meilleur choix en fonction de son pécule de base ? C'est ce que nous allons tenter de savoir ! Joyeuses teufs à tous !





Budget compris entre 250 F et 400 F

Votre entourage n'aime pas les jeux vidéo, ou bien comme Elwood, vous avez claqué toute votre thune dans l'aménagement de votre appart'? Pas de panique, nous allons tenter de vous aider dans vos achats pour vous éviter le gaspillage intempestif! Après tout, c'est Noël, m... l



Metal Gear Solid reste l'une des valeurs sûres de la ludothèque PSone. En version Platinum, c'est le moment ou jamais d'en profiter !



Si vous n'avez absolument pas de quoi vous offrir des jeux pour ces fêtes, ne pleurez pas ! Après tout, vous êtes en familie, tout va bien, tranquille, vous allez déguster une bonne dinde bien dodue, et c'est finalement ça qui compte. Aaah l'esprit de Noël... Pourtant, vous avez quelques regrets Pas de problème, vous pouvez toujours compter sur Joypad pour vous faire vivre votre passion tout au long de l'année. Pour ceux qui ont quelques économies de côté, en revanche, vous allez enfin pouvoir craquer pour le ou les titres de vos rêves. D'abord, tout dépend de votre console, bien sûr. Si tant est que vous en ayez déjà une. En tout cas, nous partons de ce principe. Plusieurs titres peuvent vous être proposés, mais il faut regarder avant tout du côté des Platinum à 169 F (prix généralement constaté). Vous pouvez vous procurer pas mal de titres de bonne facture. Sur PlayStation, on vous conseille Driver,

Gran Turismo 2, Final Fantasy VII, Silent Hill,

Medal of Honor ou encore Tony Hawk's Skateboarding. Dans la série des jeux super pas chers, on peut également citer Sled Storm Classics d'Electronic Arts. à 99 F seulement Du côté de la Game Boy Color, Donkey Kong Country et Metal Gear Solid, ainsi que Le Livre de la Jungle, Perfect Dark et, pour les super-fans, la série des Pokémon (Bieu, Rouge et Jaune) semblent être les titres les plus intéressants à nos yeux. On trouve en général ces produits à 229 F chacun. Pour votre chère Dreamcast, il n'y a que l'embarras du choix. F355 Challenge, le super-ieu de simu de Sega, **Shenmue**, le « plus beau jeu du monde », ou encore Jet Set Radio, sauront vous redonner du baume au cœur si vous doutiez encore des capacités de la machine de Sega. Attention aux prix toutefois : de 329 F (www.blackorange.com) à 379 F selon les boutiques. Si vous ne vous éclatez que sur N64, et que vous aimez les jeux à plusieurs alors Mario Kart 64 (249 F désormais) est fait pour vous ! Ou alors, plutôt Mario Tennis (379 F). GoldenEye (299 F) ou encore Perfect Dark (369 F). De quoi s'éclater!





a-Partie II a-

Budget compris entre 400 F et 800 F

Il vous reste quelques sous de côté, vous avez cassé votre tirelire ou bien vous venez de recevoir vos étrennes, voici l'occasion de dépenser toute votre fortune d'un jour! Récapitulatif de nos principaux choix dans lesquels vous pouvez investir sans crainte.

Tes has de laime, tout ce uni traine !

Pour ceux qui auraient le désir de se procurer la toute nouvelle console de Sony... la PSone (790 F), dans ce cas, faites-vous offrir un jeu. Resident Evil dans la gamme Budget (169 F) et Tomb Raider 1 dans la gamme Ricochet (99 F) sont, même s'ils semblent venir tout droit de la préhistoire, des valeurs sûres de la première machine de Sony. On n'oubliera pas non plus le sublime Metal Gear Solid (189 F) passé depuis bien longtemps en version Platinum. Si vous êtes plutôt Dreamcast, de nombreux titres peuvent faire votre bonheur. Et cette fois. vous pouvez vous laisser tenter et en choisir carrément deux (si votre budget est de 800 F) ! Vous avez donc le choix entre le sublime Shenmue (339 F), Virtua Tennis (329 F) ou encore Tony Hawk's Pro Skater 2 (339 F). S'il n'y avait qu'un seul jeu à vous procurer sur N64, pour peu que vous aimiez l'aventure avec un grand « A », alors n'hésitez pas et craquez sur Zelda Majora's Mask plus son Ram Pak indispensable (650 F environ pour



l'ensemble). Sur PlayStation, des titres comme Chicken Run, Tomb Raider Chronicles ou encore Medal of Honor Resistance et Driver 2 sont les jeux qui sortent du lot en cette fin d'année. On les trouve généralement à 340 F en moyenne. Je ne pouvais pas finir sans vous parler du fantastiquement génialissime ISS Pro Evolution (349 F), véritable chef-d'œuvre de l'humanité. Si vous ne connaissez pas, c'est le moment ou jamais de craquer pour le meilleur jeu de foot de tous les temps!





Noël 2000 Amana le top de la rédat'



Resident Evil : Code Veronica, un jeu superbe, et indispensable si vous aimez le genre et si vous possèdez la Dreamcast.



Budget compris entre 800 F et 2 000 F

Pas encore super-riche, vous profitez néanmoins de circonstances favorables. Vos grands-parents chéris ont enfin décidé de vous offrir «l'un de ces fameux jouets électroniques », et il sera préférable d'optimiser leur bonne volonté. Voilà comment ne pas se tromper.

Yous on avoz les moyens, misezsur le bon cheval

Vu votre budget, deux choix s'offrent à vous. Soit vous décidez de renforcer votre ludothèque, soit il est grand temps de se ruer sur la Dreamcast (1490 F)! Le fabuleux









Shenmue, l'incroyable Virtua Tennis, l'excellent Resident Evil Code: Veronica... oui, tous ces trésors vous attendent sur la console de Sega, actuellement au mieux de sa forme. N'écoutez donc pas ceux qui se vantent avec leur PlayStation 2 Dites-vous que s'ils possèdent peut-être la console la plus hype du moment, vous au moins sur DC vous aurez les meilleurs titres. En tout cas pour l'instant. Toutefois, l'achat d'une nouvelle console ne peut être pris à la légère et si vous ne souhaitez pas encore franchir ce pas (attendre une éventuelle baisse du prix de la PS2, par exemple) et bien rien de grave. Que vous soyez possesseur de PlayStation ou de Nintendo 64, il existe suffisamment d'excellents titres pour vous contenter. Vagrant Story ou Suikoden 2 du côté de Sony, Zelda Majora's Mask ou Mario Tennis chez Nintendo, ces jeux à la durée de vie conséquente sont des valeurs plus que sûres, croyez-nous. Allez courage, l'Olympe vidéo-ludique vous tend les bras, plus que quelques efforts et l'année prochaine vous pourrez peut-être enfin vous acheter (ou vous faire offrir) tous les jeux dont vous rêvez.

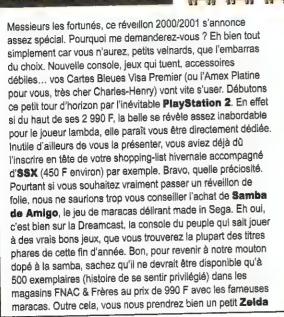
PlayStation 2



Budget à partir de 2 000 F et plus

Bienvenue chez les bourgeois du jeu vidéo. Ceux qui, au choix, possèdent une fortune personnelle bien vénérable, ou ceux qui ont économisé pendant toute l'année dans le but unique de tout dilapider la veille de Noël. Quoi qu'il en soit, l'heure a sonné. Il est grand temps d'assouvir votre passion ludique.

Claquer tout, pour vous c'est tous les jours Koet





Les 30 indispensables de Noël 2000

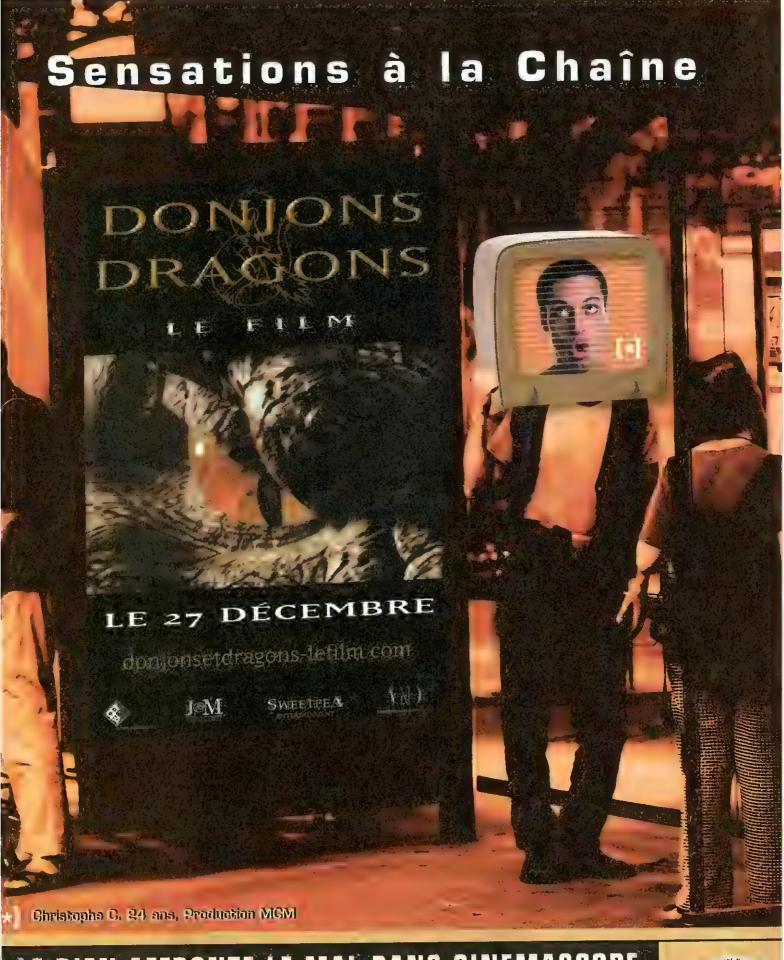
Majora's Mask avec son Ram Pak qui va bien (comptez environ 650 F pour le tout !), afin de ressortir votre Nintendo 64 achetée en import à 8 000 F. Mais oui, souvenez-vous. Hum, et puis très sincèrement, cher Charles-Henry, entre nous, à quoi bon continuer à vous aiguiller puisque de toute manière, vous savez déjà tout, vous pouvez déjà tout acheter. Le monde vidéo-ludique vous appartient... c'est déjà marqué sur votre Psion, n'est-ce pas Angel!

Vous êtes plutôt împort		
	Jikkyou World Soccer 2000 U23 Final Edition	
Eternal Arcadia	Pokémen	
Chrone Cross Final Fantasy IX	Valkyrie Profile	

(enfin)

PlayStation₈2





LE BIEN AFFRONTE LE MAL DANS CINEMASCOPE

A l'occasion de la sortie du film "DONJONS ET DRAGONS" le 27 décembre, retrouvez l'univers des jeux de rôles avec Vérane, le samedi 23 décembre à 16h30 dans Cinémascope. Rediffusions : dimanche 24 décembre à 11h30 - vendredi 29 décembre à 22h.



TUITS ITS SORTIES DE GES PROGRAMS JUITS

Les éditeurs Japonais sont toujours en phase d'hibernation. Marrant. Les équipes de développement sont sûrement toutes en train de se prendre le chou pour réussir à programmer quelque chose de potable sur PS2. Arf! Arf! Hormis la suite de Klonoa sur PlayStation 2, qui s'annonce fantastique (en tout cas sur le plan graphique), et de nouvelles révélations sur Silent Hill 2, pour l'instant il faut reconnaître qu'il ne se passe pas grand-chose

au pays des sushis et des Geishas. Aah, Lénine réveille-toi! Mais bon, pas de panique, ça va bien finir par se débloquer un jour, keep the faith. Remarquez, quand on regarde du côté de l'Europe, ce n'est pas mieux: Sonic 2 et Banjo-Tooie sont les seuls titres qui ont vraiment retenu notre attention. Pour tout savoir des futurs titres PS2, n'oubliez surtout pas de jeter un œll au Booklet consacré au lancement français de la machine de Sony.

Air Ranger (PlayStation 2)	32
Banjo-Tooie (N64)	48
Dog Of Bay (PlayStation 2)	42
Kengo (PlayStation 2)	41
King's Field IV (PlayStation 2)	32
Klonoa 2 (PlayStation 2)	30
Sidewinder Max (PlayStation 2)	36
Silent Hill 2 (PlayStation 2)	40
Sonic 2 (Dreamcast)	50
Stunt GP (PlayStation 2)	46
UEFA Dream Soccer (Dreamcast)	46
Vu du Japon	42
007 Racing (PlayStation)	49



Monoa 2 Lunatea 5 Veil

Les éclairages dans cette grotte végétale sont de toute beauté, offrant une pénombre de jade

Une distance d'affichage impressionnante, qui permet les travellings les plus fous lors des sauts



Machine: PlayStation 2

Sortie au Japon Premier trimestre 2001

Sortie en Europe: Courant 2001

Klonoa premier du nom avait été salué par la presse (nous) mais pas tellement par les acheteurs (vous). En sera-t-il de même avec ce nouveau volet techniquement superbe?

Un gros ennemi devant lequel la téménté ne paye pas forcément. Heureusement, on pourra l'attirer plus loin et le capturer avec l'anneau...



ous revoíci donc en train de vous parler de l'un des titres les plus marquants du dernier Tokyo Game Show 2000, d'un point de vue technique du moins. Bien entendu, nous n'avons pas suffisamment joué au produit (ben oui, debout, dans le bruit et sur un demi-niveau, c'est pas évident) pour vous en parler en termes de longévité ou d'intérêt, mais techniquement, il faut avouer que cela écrase pas mal de productions PS2, que l'on avait applaudies quelques mois auparavant Le petit chiot Klonoa avait déjà fait le bonheur des possesseurs de PlayStation première du nom, ou presque. S'étant écoulé à seulement 10 000 exemplaires en France, ce qui représente vraiment un petit chiffre, le jeu n'a pas connu un succès beaucoup plus important dans des pays comme le Japon ou les Etats-Unis. Pourtant, la faute n'incombait pas à la qualité du soft, mais à chaque fois il s'est malencontreusement retrouvé face à de gros produits tel que Gran Turismo par exemple. Heureusement, il est aujourd'hui, grâce à des graphismes exceptionnels, et profitant aussì du manque de jeux de qualité sur PS2, sous les feux de la rampe.

Un chiot dans le mixer...

Cette fois-ci, notre chiot en salopette est devenu un petit chien, un peu plus débrouillard mais au goût vestimentaire toujours aussi peu sûr. Aaah Lenine, réveille-toi! En plus de se trimbaler constamment avec son petit anneau qui lui permet de saisir des ennemis et, au choix, de les balancer sur d'autres ennemis ou de s'en servir comme tremplin pour sauter plus haut, notre chiot, qui a aussi grandi au niveau des oreilles, pourra cette fois planer grâce à elles. Le voilà donc capable de franchir de grands précipices d'un coup de pavillon. Pour ce qui est de la réalisation, on se retrouve devant un moteur 3D rapide et puissant comme diraient certains.

Un style graphique Inspiré par Jet Set Radio



Comme
dans le
premier
volet, les
angles de
caméra sont
judicieusemer
choisis pour
souligner
l'action.
Les actions
du petit
Klonoa n'en
deviennent
que plus
Matrixéenne





graphique du nom moins fameux : Jet Set Radio sur Dreamcast (foncez lire le test de Julo. Prononcez Zulo), le Manga Dimension. Ce style qui, je le répète, consiste ici à envelopper un corps en 3D d'un trait noir quelle que soit sa position par rapport à la caméra, pour lui donner un aspect « cartoon » et donc « dessiné ». Au niveau de l'animation, on se retrouve là aussi devant une tuerie, puisque la distance d'affichage est carrément incroyable. On a donc le petit Kionoa qui vole à une centaine de mètres, avec en contrebas un paysage entièrement dessiné, qui ne disparaît et n'apparaît pas au gré des humeurs du processeur chargé de lourds calculs. Prévu pour sortir d'ici le mois de mars 2001 au Japon (les veinards), Klonoa 2 Lunatea's Veil sera donc absent de la ronde des hits de noël. Cela dit, ça lui permettra, cette fois, de ne pas tomber nez à nez avec des titres comme SSX ou Tekken Tag, qui risqueraient aisément de lui faire de l'ombre ! Un jeu qu'ici en tout cas, nous attendons avec une certaine impatience.



Grâce à ses grandes oreilles, Klonoa peut planer un certain temps



« Oui, oui, moi aussi : le top des tops des vedettes ! ».









is à chipoter, c'est vraiment sublime !



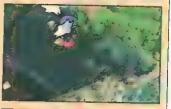
Profondeur de champ

Pour vous démontrer la grande puissance d'affichage du moteur 3D de Klonoa 2, nous avons effectué pour vous, un petit montage photo d'une chute de plusieurs dizaines de mètres dans le niveau de la jungle amazonienne. Saisissant non ?





















Attention aux conditions climatiques qui peuvent vous réduire la visibilité



ici, le
transport
d'une
remorque
pleine
de gaz
avec le
robuste
CH-47JA.





Depuis Desert Strike ou encore Choplifter, il n'y avait pas eu de jeu d'hélico. Heureusement. voici Air Ranger.

Rescue Heli Air Ranger









7

ans Rescue Heli Air Ranger, le but du jeu peut sembler simple, à savoir sauver des vies. Malheureusement, sauver des vies, ce n'est pas très « simple » en soi. Il existe en effet plusieurs manières de le faire, comme par exemple ne pas présenter Kendy au fils de Wanda de Joystick... Mais face à des actes aussi petits, on se lasse facilement et la fibre « rescue spirit » de chaque petit pompier qui sommeille en nous préfèrera de loin un jeu PS2 qu'un pigiste qui écoute du hardcore. Nous voilà donc embauchés dans la Search And Rescue Ltd., une boîte privée de sécurité héliportée. Composée de différentes unités spécialisées comme les Sea Rangers ou les Land Rangers, la SAR se bat sur tous les fronts pour la sécurité des citoyens inconscients.

Reach Liquide, révellle-toi f

Même s'il faut avouer qu'ils n'ont rien de communistes, les appareils volants bien rouges de la SAR pourront opérer un grand nombre de sauvetages pour le peuple. Composé de 12 missions, le titre demandera aux joueurs de remplir divers objectifs comme la récupération de blessés ou de valides en plein incendie, le transport d'objets dangereux comme des remorques de gaz, voire

même transporter de l'eau pour éteindre des incendies de forêt. Chaque épreuve vous demandera de l'habileté mais surtout beaucoup d'entraînement car elles sont à chaque fois à faire avec des manipulations très précises... Les hélicos que vous pourrez piloter sont au nombre de trois. Le premier d'entre eux est le BK117, un petit appareil léger et maniable qui se prend en main facilement. Le second, le CH-47JA, est un bi-rotor de très grande taille, qui sera plutôt orienté vers les missions lourdes de récupération, et enfin le Hues 369D, un tout petit hélico très speed pour les récupérations d'urgence des blessés lors des incendies ou des catastrophes naturelles. Avec ces trois appareils, trois pilotes bien entendu qui possèderont chacun leurs caractéristiques. Prévu pour une sortie en début d'année prochaine, Air Ranger, s'il ne brille pas par ses graphismes, pourrait faire la différence grâce à l'originalité du concept

CHANGE PROPERTY OF THE PROPERT

42 KO', VOUS ETES LE PROCHAIN



Mike ou affrontez-le!

vous contre le champion et une tonne d'adversaires ables pour votre accession au titre supréme. Ou z Tyson, et ressentez en que c'est que d'assommen la itière

reel ! Cles! féroce !

sme incroyable inclut des effets sonores (du sang, des aciaux et de la sueur Des niveaux de récupération els peuvent provoquer la chute d'un champion blesse

Défiez le monde !

106-boxeurs, 16 rings, jusqu'a 8 joueurs et trois modes de jeu incluant les modes Compétition, Tournoi (combats éliminatoires) et Mondial Amanagement stratégique d'un boxeur avec entraînement, diététique et calendrier des combats

Envoyez les au tapis !

Possibilité de booster vos coups pour augmenter les degâts ebranlez ainsi vos adversaires puis regardez-les vaciller et tomber sous les feux de la rampe.





www.codemasters.com





GENIUS AT PLAY

he Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") All Rights Reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Conemasters. "Make Toom Bayon Tallaged "COMPS KTD, NOTH."

King's Field IV

On pensait qu'avec Eternal Ring, From Software avait tout dit en matière de RPG mixé avec Doom, sur PlayStation 2. Mais nonle bon vieux King's Field reprend du service.



Un squelette antipathique :







Les fameuses plantes carnivores qui mènent la vie dure aux joueurs lors des nremières. heures de

ing's Field fut le premier jeu de la PlayStation à proposer

énormément de textures à l'écran pour une console. Sorti à peine quelques semaines après la machine au Japon (1994), ce premier volet permettait de se balader dans un univers complexe en 3D. Le jeu était donc novateur à l'époque, mais extrêmement difficile. Le second, puis le troisième opus sortirent par la suite, chacun à un an d'intervalle, mais ne rencontrèrent qu'un succès d'estime, vu leur difficulté toujours trop élevée. En France, nous avons eu droit à King's Field 2, rebaptisé « 1 » pour l'occasion, mais les ventes furent encore moins faramineuses Comprenez donc que ce n'est pas fébrilement que l'on attend ce nouveau volet, qui s'annonce toujours aussi dur. Cependant, King's Field est, à la manière de Dragon Quest, un jeu dont la difficulté excite, et ainsi chaque victoire sur un monstre pourri amène le joueur à ressentir une certaine satisfaction.

Univers original of cosmic

Pour ce nouveau volet, From Software, qui a déjà produit le bon Armored Core 2, profite de son expérience pour nous apporter un jeu graphiquement agréable. Pour ce qui est du système en lui-même, on retrouve toujours ce mode de déplacement en 3D subjective qui en fait un titre original dans le genre action-RPG. Le bouclier est actionné cette fois-ci par le bouton Croix, ce qui constitue un changement, certes, mais pas une révolution. Les objets magiques auront plus d'importance qu'auparavant, mais vu qu'ils gagneront en puissance, il faudra les utiliser avec parcimonie pour éviter qu'ils vous pètent entre les mains. Un principe intéressant et original, il faut l'avouer. Pour le reste, on se retrouve dans un univers très King's Field, donc sombre et bourré de textures. Il semblerait que l'on soit face à un titre qui ne présente aucun problème d'aliasing, ce qui serait tout à l'honneur de From Software. Un jeu qui mérite peut-être plus d'attention qu'on ne lui en porte actuellement.

Une nouvelle quête sur PS2!



Des ennemis habillés par Jean-Paul Gaultier en personne..

Une preuve évidente de la bourgeoisle du propriétaire. Aasah, Lénine réveille-toi !





L'équipement ennemi pourrait-il être récupéré après un combat ? From Software n'a encore fait aucun commentaire là-dessus

PlayStation ESSENTEZ-VOUS CE ATTEMENT DANS VOTRE CORPS ? www.foxinteractive.som PRIEZ POUR QUE CE SOIT VOTRE COEUR.

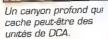
Sidewinder Max

PlayStation 2 7 décembre 2000 Sortie au Japon

Le ravitaillement en vol fera aussi partie du jeu.

Après 3 volets sur la première PlayStation, voici une nouvelle version de Sidewinder, cette fois-ci sur la console la plus controversée du moment. la PlayStation 2





Mission par un couchei de soleil, un grand classique qui fait toujours de l'effet sur la rétine des joueurs.





oler dans les cieux tel un grand oiseau de métal et balancer un petit missile sur un point très éloigné après lequel on court depuis des heures, voilà qui relève d'un fantasme très Top-gunéen. Grâce à Asmik Ace Entertainment, une petite firme japonaise (qui mérite le respect pour une version de Shinobi sur Nec en 1989 mais là n'est pas le sujet, sauf que je tenais quand même à le dire, et que de toutes façons ça sera imprimé, quoique vous fassiez, z'êtes deg', hein ?) nous avons enfin un jeu de dogfight sur PlayStation 2 sans avoir à attendre Namco et son excellent Ace Combat qui n'a pour l'instant aucune date de sortie. Mais voyons plutôt ce que nous apporte ce type de jeu... l'Emotion Engine

Briofing, accrechage, debriofing.

Composé de 32 missions, le père Sidewinder Max proposera des pilotes avec des tics. Si si, des pilotes alliés ou adverses avec une intelligence artificielle très poussée qui les incitera à agir comme de véritables humains. Nous n'en savons pas encore beaucoup plus, mais si on a des adversaires qui réagissent en fonction de la peur ou autre facteur bien humain, cela peut s'avérer tactique et surtout source de gameplay pour le moins renouvelé. Autre nouveauté : les changements climatiques en temps réel. Le sourire hollywoodien aux lèvres, le joueur, sûr de sa victoire pourra d'un seul coup voir sa situation complètement changée à cause d'une tempête de neige par exemple.





Voilà encore une option qui, si elle est correctement exploitée, pourrait donner un jeu profond et plein de surprises. Outre les humeurs de M. Météo, le jeu vous proposera aussi de créer entièrement votre pilote, et d'axer complètement le scénario du jeu (très politisé) autour de vos actions et de vos réussites. Un pari ambitieux qui avait déjà été tenté avec succès dans la version japonaise d'Ace Combat 3. On pourra ainsi se retrouver à la tête d'un petit escadron et donner des ordres simples. Pour ce qui est des appareils par contre on reste dans le grand classique, avec des F-14, F-4E phantom , FA18, et autres F suivis de codifications chiffrées. Test dans le prochain numéro si tout se passe bien Si y a pas de Troisième Guerre mondiale, quoi



QUAND TON SABRE TU MAÎTRISERAS, DES DROÏDES TU DÉTRUIRAS.



Bio Hazard 41

Pour se faire une petite frayeur sans allumer la console, il suffit d'aller à Ösaka (ah ah ! facile !), dans le parc de loisirs qui propose une attraction Bio Hazard plutôt originale...

Gros plan sur la chair pourrie par le G-Virus, toujours aussi efficace.

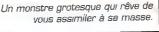
omme vous le savez, si vous êtes trop laid pour draguer ailleurs qu'à la Foire du Trône, les « rides » deviennent de plus en plus populaires. Il suffira pour en avoir le cœur net, d'aller faire un tour à Disneyland Paris® et de voir la file d'attente pour un de ces films en 4D du genre « Chéri, j'ai rétréci le public ». A l'entrée de cette attraction, malheureusement encore exclusivement japonaise, les spectateurs se voient confier une paire de lunettes spéciales qui permet de voir en 3D à l'écran. Bien évidemment, pour justifier d'une appellation « 4D », il faut en proposer plus. Ainsi, autour des sièges, se trouvent des systèmes ingénieux dont la finalité est de



Des détails de grande qualité dans la modélisation de chaque élément du film en font une œuvre agréable et impressionnante.









balancer, aux moments opportuns, de l'eau ou de l'air comprimé sur les spectateurs médusés, histoire de les intégrer un peu plus à ce magnifique amusement vidéoludique. Toute l'action à l'écran est par contre en images de synthèse, avec un film de 17 minutes 30 entièrement réalisé par Digital Amuse. Spécialisée dans ce genre d'activités, la société a offert un produit très fidèle à l'univers original de Bio Hazard, tout en proposant un scénario inédit. Le spectateur suit, en effet, une unité de Swats dans Racoon City et, bien entendu, devra subir les attaques de divers êtres moisis et autres corps multicellulaires improbables

on peu d'histoire

Pour réaliser un tel film, il aura fallu 7 mois et 18 personnes équipées de stations de travail NT et du logiciel 3D Softimage. Le résultat ? Un film d'animation d'une qualité supérieure aux plus belles cinématiques des jeux, et c'est bien normal. Présenté au dernier Festival international du film fantastique de Tokyo, qui a eu lieu fin octobre, ce produit, qui aura coûté la bagatelle de 100 millions de francs environ, se devra forcément d'être rentable. Sur ce point, on peut faire confiance à Digital Amuse, déjà rompu à ce genre d'attractions. On espère seulement que la mise en place de cette attraction pour le début de l'année prochaine ne sera pas exclusivement japonaise. Bien sûr, on ne risque pas de voir un truc aussi gore chez Mickey, mais qui sait si Astérix ne serait pas intéressé ? Chiche?





En plein cœur d'un combat.



Le mode Stratégie promet beaucoup...



Les décors regorgent de détails, comme ıcı le reflet du personnage dans l'eau.



Generation of Chaos

Un mélange de RPG classique et de stratégie ? Et le tout sur PlayStation 2 ? On peut dire qu'ils voient les choses en grand chez Idea Factory...



ans le monde « merveilleux » de Neverland, on vit plus ou moins en paix entre humains et démons, jusqu'à ce que le dictateur local lance une grande guerre entre les différentes races. C'est dans cette ambiance de catastrophe que vit notre héroïne, Rozé, une « démone » qui cache son statut pour pouvoir exister en paix. Chaque jour, elle va bravement travailler à la ville pour soigner sa petite sœur malade qui habite dans une maison non loin du village Malheureusement, elle est un jour découverte par un chasseur de démons, du genre Buffy, et lorsqu'elle rentre chez elle, elle découvre sa maison en feu et sa petite sœur agonisant dans d'atroces souffrances. Elle jure alors de se venger de ces humains si cruels, aidée en cela par un nationaliste démon arrivé providentiellement.

Un système complexe mais aureable

Pour accomplir son destin, la jeune Rozé et ses amis vont avoir deux interfaces différentes La première sera celle d'un RPG classique. On les aime parfois tellement, qu'on les fait en jap' sans rien comprendre et qu'après on téléphone à mort à la rédac' pour savoir comment on utilise un objet. (NDLR : et alors, c'est pas si grave que ça, Greg! N'hésitez pas, si vous êtes coincé dans un RPG en jap' : 01 41 34 87 77). Il s'agira en fait de se balader bêtement en vue de haut sur un décor en 2D et de subir de temps en temps des combats aléatoires. Ces derniers, extrêmement actifs, ne sont pas sans rappeler le très fameux Valkyrie Profile. Chaque personnage contrôlé par le joueur, (au nombre maximum de 4) est actionné par un bouton de la manette... alors que les monstres, 4 eux aussi, seront désignés par une direction de la croix du paddle. Pour frapper le monstre du haut avec le perso le plus en avant, ıl faudra donc faire haut + carré. Après cela, on aura

encore accès à des super-attaques, en combinant divers boutons lorsque le personnage se prépare à attaquer et autres formes de réjouissances qui permettront de se lancer en profondeur dans le jeu. L'autre partie, ce sera lorsque vous aurez « levé » une armée et qu'il faudra s'en servir. On entrera alors dans un mode Stratégie, qui promet lui aussi d'être plus qu'intéressant. Pas de date de sortie pour le moment, mais des graphismes en 2D pour PlayStation 2, voilà qui prouve bien aux supporters du genre que leur 2D chérie n'est pas morte. Un jeu particulièrement attendu à la rédac'



Chaque classe de personnage aura accès a différents sorts ou techniques d'attaque

Silent Hill 2

Le jeu le plus crado du monde revient, pour la joie des joueurs qui aiment se faire peur ou simplement défier l'autorité parentale. L'Emotion Engine fait voler les boyaux !



« Personne ne fait le ménage ou quoi ici ? »

Sans ses yeux, cette jeune infirmière aura beaucoup plus de mai pour prendre la tension de notre héros, et risque de le biesser en s'executant. C'est le but ?

Autant pour moi !

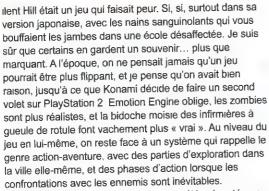


Sortie au Japon

PlayStation .

non communiquée

La bonne vieille ville de Silent Hill manque toujours autent de passants.



Malheureusement, la version qui nous a été présentée ne nous montrait encore aucun combat, la démo cessant dès qu'un monstre s'approchait trop près de nous

On no fait pas le ménage chez vous::

PS2 oblige, le jeu est beaucoup plus beau, mais la brume ne disparaît pas pour autant. Et, pour les mauvaises tangues, sachez qu'il ne s'agıt pas ıci de fog destiné à cacher les limites de la console, mais bel et bien du brouillard volumétrique. Ça veut dire quoi ? Ça veut dire qu'en gros, au lieu d'avoir un brouillard en fond qui permet juste de réduire la distance d'affichage mais dans lequel on ne se trouve jamais, le brouillard volumétrique, lui, est une vraie zone où l'on voit moins bien, et dans laquelle on peut y être « physiquement ». Au niveau des textures, le jeu prouve aussi que la limitation de mémoire de la PS2 peut être contournée, puisqu'on se balade dans des environnements assez complexes, comme les toilettes recouvertes de saloperies style rouille ou crasse. Offrant aussi de sympathiques animations en ce qui concerne les divers personnages, que ce soit pour le héros et sa démarche peu assurée, ou la nurse démembrée qui titube horriblement sur ses tibias décharnés Silent Hill 2 n'a malheureusement pas encore de date de sortie. On peut cependant s'attendre à voir une version très avancée pour le début de l'été prochain.

Quand Emotion Engine rime avec « glauquissime ».







« Au bout de ce tunnel, je vais retrouver ma fille » Oui oui, moi aussi, je vais retrouver ma fille. Machine: Genki/SVG

Machine: PlayStation 2

Sortie au Japon: fin 2000

Sortie en Europe: avril 2001













Le choix du Dojo sera le 1º pas vers la voie du sabre.

Kengô

Sabrer quelqu'un est un plaisir rare, mais puni par la loi. Heureusement on pourra le faire en toute légalité dans Kengô.



mais vous avez certainement remarqué qu'à la rédac, on est un peu tous fous de Bushido Blade. Quelle ne fut pas ma joie de pouvoir me rendre chez Light Weight, le studio qui a créé la saga Bushido Blade. Après s'être détachés de Squaresoft, ils se sont en effet réfugiés sous l'aile protectrice de Genki, et continuent à nous pondre des jeux d'une ambiance et d'un réalisme martial indiscutables. Finies les guerres entre des clans de ninjas modernes, puisqu'il s'agira ici de recréer la formidable ambiance des bretteurs japonais de l'an 1600. Une époque durant laquelle seuls quelques portugais égarés disposaient d'arquebuses, et où tout se réglait donc généralement avec un sabre bien affûté. C'est à cette époque bénie que le jeu débute. On commence par choisir un personnage parmi trois différents (tous des garçons, désolé pour les filles), et c'est parti. Pris d'un désir brûlant de détrôner Miyamoto Musashi dans l'histoire du sabre, notre héros doit commencer par choisir un dojo. En fonction de ce choix. ses futurs styles de combat en seront bien entendu changés. Le choix du dojo plus que du personnage luimême sera déterminant, quant à la manière de jouer que l'on adoptera par la suite. Une fois admis dans un dojo, il faudra maîtriser la super-attaque transmise secrètement aux meilleurs élèves. Il sera aussi possible d'augmenter tel ou tel point de son personnage grâce à des mini-épreuves

d'entraînements pour gagner en vitesse, en précision, en

endurance ou en caractère combatif.

e ne sais pas si vous avez lu en détail Joypad numéro 100.

Un superbe
coup qui a
traversé la
garde de
l'adversaire.
La jauge de Ki
va augmenter
un grand
couo

Principe de Ki combatif

Une fois quelques exercices réussis, il sera temps de prouver sa détermination en allant défier d'autres dojos Face à l'élève désigné par le dojo rival, il faudra combattre à mort ! En haut de l'écran, deux jauges qui déterminent la santé du personnage, et en bas, le ki combatif. Si la première baisse (très vite) de manière classique lorsque l'on se prend des coups, la seconde augmente si l'on respecte la voie du samouraï et l'attitude d'un vrai combattant pendant la joute. Ainsi, il suffira de se déplacer inconsidérément, de parer trop d'attaques ou pire encore de tourner le dos à un adversaire pour perdre cette « foi » du combat Par contre, si l'on attaque l'ennemi avec sagesse, bravoure, ou que l'on parvient à passer dans son dos, la jauge se remplira, et une fois complète, allouera au joueur la possibilité de déclencher le coup secret appris au dojo. Réalisation sobre mais nickel et ambiance fantastique pour un jeu que nous attendons ici avec une certaine impatience...

lug Of Bay

La voix de son maître, les pas du joueur



og Of Bay, un jeu étrange à l'origine tout aussi étrange. Hiroi Ôji, producteur de grands succès tels que Far East Of Eden ou Sakura Taisen, a fait une petite infidélité à sa société Red Company afin de produire ce nouveau titre de l'univers des jeux musicaux. On savait déjà que l'homme était fan de comédies musicales avec l'ambiance de Sakura Taisen, mais là, il saute carrément le pas. S'inspirant de la célèbre pièce de Brodway « Cats », il produit donc « Dog Of Bay », dont les héros sont des chiens.

«Donne la papatta !

Dans Dog Of Bay, on se retrouve donc à presser des boutons en rythme avec la musique comme cela a toujours été le cas dans ce style de prodult, mais avec de superbes hommes-chiens modélisés en 3D et avec beaucoup de talent. Comme on en verra désormais de plus en plus, les héros de Dog Of Bay sont représentés à la manière de Jet Set Radio, à savoir en manga dimension, avec un effet de crayonné sur les arêtes des polygones. Un jeu décalé qui sera, à n'en pas douter, en test dans un ou deux numéros.

Voici Drew Barrymore en caniche ! Super !





Tyra Banks version épagneul, ca donne grave !

Qui n'a jamais rêvé de diriger deux chiennes sur una scène ?

4650/9619

Vu ju japon



onjour amis français, ici Koji Aizawa, rédacteur en chef du magazine Famitsu DC au Japon. On dirait bien que l'Europe, où la PlayStation 2 va bientôt être en vente, commence à bouger. Au Japon, c'est comme d'hab', il n'y a pas l'ombre d'un jeu amusant. Les dinosaures qui font partie des ventes, tels que Onimusha et Gran Turismo 3, ont été repoussés à l'année prochaine, et en plus on ne peut pas dire qu'ils apportent vraiment quelque chose de nouveau. En termes de jeux, on s'amuse vraiment plus sur Dreamcast, finalement. Rien que pour la période pré-Noël, nous avons les excellents Phantasy Star Online, Burning Rival School et Daytona USA 2001. Sans aucun rapport, l'aimerais vous faire partager mon opinion à propos de l'année prochaine, qui risque vraiment de devenir un gros champ de bataille en ce qui concerne les consoles portables. Au départ, il y avait la WonderSwan Color qui devait être mise en vente le 9 décembre prochain, avec Final Fantasy. Et comme par hasard, on se retrouve maintenant avec un remake pour Game Boy Color de Dragon Quest 3, en vente le 8 décembre. Ces deux titres, vous le savez, représentent les deux sagas les plus populaires au Japon, même s'ils ne sont que des remakes Un coup politique bien vu de la part de Nintendo. Le Dragon Quest 7 de la PlayStation est toujours dans le top 30 des ventes de Famitsu, portant son score à 3,9 millions, tandis que Final Fantasy, version numéro 10, sur PlayStation 2, est premier dans le top des jeux les plus attendus de Famitsu. Suivi par la version WonderSwan. Après cela, nous aurons Pokémon Crystal, qui au départ était prévu pour le 14 décembre. Il a finalement été repoussé au 25 janvier 2001, et il s'agit d'une version qui propose des changements mineurs par rapport aux versions Or et Argent, comme la possibilité de se connecter à un portable. Pour vous dire la vérité, en plus d'être le rédacteur en chef de la version Dreamcast de Famitsu, je suis aussi désormais responsable



de Famitsu WonderSwan, c'est pourquoi j'ai vraiment envie que Bandai réussisse son coup. Sur WonderSwan Color, Squaresoft a prévu de sortir, bien entendu, Final Fantasy et 3, mais aussi Romancing Saga, Secret Of Mana, et Wild Card. Des jeux qui ne sortiro jamais sur Game Boy, en fait Et, vous vous demandez ce qu'est devenue la Neo-Geo Pocket? SNK s'est fait racheter par Aruze, une société de Pachinko japonaise, et la plupart des employés fabriquent désormais des machines de Pachinko Un peu triste, n'est-ce pas? La photo de ce mois-ci, je l'ai prise dans une salle d'arcade à Okinawa, où tous les membres de Famitsu sont partis en voyage. Nous avons passé beaucoup de temps sur cette bonne vieille borne de Virtua Racing...



Où trouver les plus belles occasions pour un dingue de jeux vidéos comme toi ? Certains le savent déjà...

Des jeux de plate-forme aux shoot'em up, La Centrale a créé son service de ventes aux enchères pour les gamers.

Grâce à un classement précis par catégories, tu trouveras en quelques clics ce que tu recherches. Que tu sois vendeur ou acheteur, tes transactions seront assurées et réalisées en toute sécurité.

Fort de l'expérience de la Centrale sur les transactions, La Centrale Enchères est désormais le nouveau rendezvous des amateurs, collectionneurs et autres passionnés.

http://encheres.lacentrale.fr

es one manies



Realise par la meme equipe. Driver est encore pius insovant | 40 missions vous serons confiées pedemonter vos salants de pilote vous varioriulines dans de neuvelmontes. Las Vegas, Chicago, La Havane, ou Kilo (30 km de rues en confiée per la membra de neuvelmontes de neu rues en courbes () - vous changerez



DRIVER 2

de véhicule en cours de mission.
vous vous déplacerez à pied pour passer inaperçu, vous traversèrez des ponts ouverts 11 De 1 à 2 joueurs en écran divisé.



ole vous pouvez affronter adversaires européens via

AKE 111 ARENA Internet dans un univers 30 mant. Votre objectif / sortir vivant des nombreux niveaux / Jouable et 24 juneurs simultanement et de 1 a juneurs et deran solitité - 25 et des propriées - un univers or adoleurs très solotie et une animation simple pistules au la manura possant de la manura il animation simple pistules au la manura possant de la manura il animation simple pistules au la manura possant de la manura il animation simple pistules au la manura possant de la manura il animatica possant de la manura del manura de la manura del la manura del



CRASH BASH

CRASH BASH

nature des épreuves est souvent d'une débilité profonde, mais que régal 1 De 1 à 4 joueurs





JET SET

explosion de musiques hip-hop d'une qualité exceptionnelle. Sur ces morceaux

quante exceptionnelle. Sur cas morceaux entrainants, vous variorullez dans la villa de Tokyo-To, et taguez les murs et les voitures poir marquer le territoire de votre gang. Si possible, ne vous laissez pas serrer par les Titcs, ni marcher sur vos rollers par les bandes adverses.

Mise à jour des joueurs et des equiper inantière plus riches et plus fluides prise en main améliorée et bande son temples (pres presidents des animations réalistes. Vous en prendrez plein les yeux et plein ies oreilles. De 1 à 4 loueurs.



FIFA 2001 F1EA 2001



JET SET



Gratuite avec le premier achat! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remis sur des prix canons!



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord!

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprendi vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. · weir conditions à la ca



49) MICROMANIA ANGERS WOOVEAU C.Criel Génnt - Espace Anjeu - 4,9900 Angers 27) MICROMANIA CLAYF-SOUILLY (C.Criel Correfeur - 77410 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 89 4)

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Freuentes - Riveau 2 - 75001 Paris - 16, 01 55 34

75 MICROMANIA MONTPARNASE
126, sue de Romes - 75004 Paris - 16, 01 45 47 47 47

75 MICROMANIA CHAMP'S-ÉLYSÉS
Galerie des Ciumps - 14, ev. des Champs Elysèe - 75008 Paris
16, 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPÉRA

MICROMANIA OPERA

MICROMANIA OPERA

Principa - 5 houleword des Itolieus - 75002 Paris Possupe des Princus -Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Cidol Italia 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Jal. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EQLE
Gare Saint-Lazara - 75009 Paris - Jal. 01 44 53 11 13

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnessa - 75015 Paris - Tül. 01 56 80 04 60

MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT NOUVEAU

C.Caial Carrelous - 77340 Postech-Comboth - 66, 01 60 18 19 1

MICROMANIA LE MANS SUD NOUVEAU

C.Caial Carrelous - 72100 Le Mens - Tél. 02 43 84 04 79

M

5

THE GION PAPIS LENSING

77 MICROMANIA VILLIERS LN-BIÈNE
C. Cont Currelion - 7/199 Dominion in

MICROMANIA VÈLIZY Z
C. Cont Veltzy 2 - 78140 Véltzy - 161, D1 34 65 32 9

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Cont 3-4 Quentin - 78180 Montigny Le-Brotenneun
L. Cont 3-4 Q

Tel. 01 30 43 25 23

MCROMANIA PLAISIR

Cold Brand-Plaisir - 78370 Plaisir-Las-Coyes

Tel. 03 30 07 51 87

ANICROMANIA MONTESSON

C. Ceial Carrefour - 78360 Montesson - Tel. 01 61 04 19

MACROMANIA LES ULIS 2

C. Ceial Les Ulis 2 - 91 410 drawy - Tel. 01 69 29 04 99

MICROMANIA EVRY 2

C. Ceial Evry 2 - 91022 Evry - Tel. 01 60 77 74 82

0

M. A. N. I. A

AMICROMANIA AVIGNON SUD AMARIA C. Coial Audson Mistral 7 - 84000 Avignon - Tél. 04 90 81 05 40 MICROMANIA CAEN. C. Colol Mondeville 2 - 14120 Mondeville - Tél. 02 31 35 62 82

92 MICROMANIA LA DEFENSE 92092 La Défense - Tol. 01 47 73 53 73

92 MICROMANIA LA DEFANSE

C. Cicil Es 4 Tamps - 92092 La Défanse - Tél. 01 47 73 53 20

TOTAL CICIL ES 4 Tamps - 92092 La Défanse - Tél. 01 47 73 53 20

TOTAL CICIL ES 4 TAMPS - 15 10 La Défanse - Tél. 01 48 63 14 16

93 MICROMANIA KOSMY 2

L. Cicil Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bais - Tél. 01 48 64 73 07

93 MICROMANIA KOSMY 2

L. Cicil Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bais - Tél. 01 48 54 73 07

193 MICROMANIA LES ARCADES

T. Cicil Las Arcades - 93160 Noisy la-Grandi

Tel. 01 43 04 25 10

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL C Griel Curefour Gd Gol - 94200 hvy-Grond-Ciel Tal. 01 45-15-12 96

MICROMANIA BELLE-EPIME Crool Belle-Epime - Niveou Bos - 74561 Thios - Till, 01 44 87 30 71

MICROMANIA VALENCIENNES MOUVEAU C.C.Cold Auchon Perie Fordi - 59418 Anzin - Tol. 03 27 51 90 79 MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN C.C. ciul Auchon - 44230 SI-Sálosfien-sur-Leiru - Tól. 02 51 79 08 7

94 MICROMANIA CRETEL

Cicial Cratell Soleil - 94016 Cretell - Tel. 01 43 77 24 11
94 MICROMANIA BERCY 2

Cicial Currelour Barcy 2 - 94290 Charanten-La-Poni
(6), 01 41 79 31 61

MICROMANIA VAL DE FONTENAY

L Caial Auction Val de Fealency - 74120 Fanisnay-saus-lloi

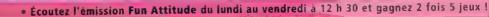
18.01 53 99 18 451

MICROMANIA CERGY C. Edel Les 3 Fontaines - 95000 Curgy - Tel. 01 34 24 88 8

P. R. O. V. S. D.

MICROMANIA ANTIBES
(C. Edia Currelinar Arribus - 06600 Armions - 161, 04 97 21 16 16
MICROMANIA CAP 3000
(C. Calal Cup 3000 - 06700 Seint-Laurent-du-Yor)
((61, 04 93 14 61 47)





Pour tour envoir à fout mament sur rous les jous

micromania.fr LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

YOUS AYEY AISHE (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires!

YOUS YOULEZ ACHETER UNDEU?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs!

OS JEUX

n problème dans un jeu ?

ncez votre 50S et obtenez l'aide de milliers de Micromanes!

AGNEZ DES JEUX

tez, donnes rous, indiques nous les dijeux que rous voures acteure.

(n'etre chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

ODES ET ASTUCES

000 codes et astuces à consulter : MSR (DC), Sudden Strike (PC)... les relaces des tour. Fony Hawir (PSIC) Perfect Dack (M64) Les 24 Heures ou Mais (DIC)

NEWS MICROMANIA

cevez chaque semaine toute l'actualité du jeu video en nous laissant



HEROMANIA NICE-ETOLLE

26000 Hice - Tél. 04 93 62 81 14

NICROMANIA VITROLLES

AICROMANIA AUBAGNE Crìol Auchon Barnéaud - 13400

AICROMANIA LA VATENTINE

AICROMANIA LE MERLAN

NCROMANIA DIJON

ICROMANIA TOULOUSE

UCROMIA HIA MONTPELLIER Crial Le Palygone - 34000 Montpellier

EICROMANIA NANTES Crial Beautier - 44272 Number

ICROMANIA ORLÉANS Crist Pluce de l'Arc - 45000 Orló

45 MICROMANIA SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE Tel. 02 38 22 12 38

51 MICHOMANIA REIMS CORMONTREUIL C Celai Coru-Carmontraui - 51350 Carmontraui - 7úl. 03 26 86 52 7ú

54 MICROMANIA NANCY Ccial Saint-Sábastian - 54000 Moncy - Tál. 03 83 37 81 81

MICROMANIA METZ SEMECOURT

MICROMANIA RONCO Tál. 03 20 27 97 62

MICROMANIA LEERS Cciul Auchun - 59115 Lears - Tél. 83 28 33 96 8

MICROMANIA EURALILLE C. Con Eurollie - ROC - 59777 Lilie - Tál. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2 C. Ciril Villemouve d'Asta - 59650 Villemouve d'Asta Tol. 03 20 05 57 58

FAL US 20 US 37 59 MICROMANIA CITÉ-EUROPE 47231 Cocumiles - Tél. US 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT

MICROMANIA STRASBOURG C Crief Place des Halles - 67000 Strasbo

MICROMANIA ILLKIRCH C Cool Auchun - 47400 Illicirch - Tel. 03 90 48 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE C Crief Ne Napalaga - 681 10 Mulhas

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST

MICROMANIA SAINT-GENIS C Coul St-Gonis 2 - 67230 St-Gonis Luv

MICROMANIA LE MANS C Erial Audian - 72650 La Olope

74 MICROMANIA ANNECY

MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER C Coul Saint-Sever - 76000 Seint-Sever - 761, 02:3

CLIQUEZICI

MICROMANIA MAYOL

MICROMANIA GRAND-VAR C. Ecial Grand-Ver - \$3160 Le Velette-du-Ve let. 04 94 75 32 300

MICROMANIA AVIGNON C. Criel Auchem-Pentet - Espace Salaii - 84130 Le Pro Tél. 04 90 31 37 66





Made in Europe



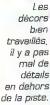






Un looping bien classe qu'il faut aborder avec précaution.

iriger une voiture téléguidée à travers 24 circults aux tracés délirants, voilà en quoi se résume Stunt GP. Seize modèles de caisses sont disponibles avec lesquels il faut non seulement aller plus vite que ses adversaires, mais aussi faire des figures pendant les sauts afin de gagner un maximum de points. Ces derniers permettront d'acheter de nouveaux accessoires afin de customiser son bolide. Totalement arcade, les tracés ont été créés pour être le plus spectaculaire possible avec des pistes où les loopings, les sauts, et autres courbes inclinées s'enchaînent. Pour vous donner une idée : dites-vous que c'est comme une course de TCR (vous savez les petites bagnoles qui roulent sur des rails dans un circuit que l'on construit soi-même) sauf que là, on dirige vraiment sa caisse C'est bourré d'effets spéciaux (l'effet « spéciaux » de la sonnette, vous connaissez ?) et ça bouge bien. Parmi les modes de jeu, on retrouve en plus du mode Arcade, un tournoi qui permet de choisir plusieurs embranchements qui varient dans leurs difficultés, ainsi qu'un mode Freestyle dans lequel on peut passer plus de 36 figures différentes. Et comme d'habitude, le mode Quatre Joueurs est là pour déchaîner la passion lors des soirées entre potes. Yes, man !







Monsieur Mc Giant vient de se prendre un but sur penalty. Il est dégoûté.







Editeur :

Comme d'habitude tout est axé sur le spectacle

Dreamcast



ans la lignée de UEFA Striker, Sega et Infogrames se sont associés pour publier sa suite, UEFA Dream Soccer. Toujours aussi arcade, cette suite joue la carte du grand spectacle avec de longues transversales super précises et des tirs aux buts à 200 km/h. Les modes de jeux sont des plus classiques, avec tous les trophées internationaux ainsi que les plus grands championnats de la planète foot. Par contre, pour la première fois, les équipes féminines ont été inclues Ça nous changera des bourrins aux mollets aussi gros que mes cuisses. Mais il faut quand même dire que cela s'annonce pas si génial que ca pour l'instant. Les animations manquent de fluidité, les joueurs sont taillés en I, l'IA n'est pas encore au top et surtout l'interface est d'une lourdeur incroyable. Mais bon, vous savez ce qu'on dit dans ces cas-là, c'est une bêta donc, blablabla. La bonne rigolade, c'est quand on entend Jean-Pierre Papin faire les commentaires du match. Ça faisait longtemps que j'avais pas eu de nouvelles de lui, tenez. Sacré JPP! Si tu me lis, je te salue et te félicite pour ton passage au Milan AC qui force le respect, je te kisse JP, je te kisse !





Le tourisme à San Francisco, c'est comme tu le seus.





LA VILLE VUUS APPARIENT



- Payez-vous San Francisco I vous dies dies de renier vor, o fravers... Luot de qui vous plait !
 Un chaix de 25 holides délirants, on tant à la Fi ou possant américain.

- 16 missions ultra-perculantes et 2 scenarios possibles : vons poursuivez ou vous avez la police à vos trousses.















Les epreuves multi-joueurs sont assez fun.



Tous les mouvements appris dans Banjo-Kazooie seront dispo dès le début.



Nintendo 6

Editeur :

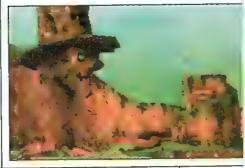
La Nintendo 64 n'a pas dit son dernier mot! La suite de Banjo-Kazooie débarque à la rédac', sans qu'on s'y attende, tranquille, et voilà que Rare nous fait une nouvelle et toujours brillante démonstration de son immense talent



Il sere possible d'incarner des personnages secondaires au cours des moments-clés du jeu.



La phase FPS est assez rigolote



Les mondes sont énormes et la distance

d'affichage reste optimale



a pas à dire, ces petits Anglais sont vraiment des bêtes! Nintendo doit remercier chaque jour le Dieu des jeux vidéo de les avoir en exclusivité avec eux, c'est clair... Bref, Banjo-Tooie est donc la suite de Banjo-Kazooie, ça, avec un minimum de perspicacité, vous vous en doutiez déjà. Mais certains d'entre vous connaissaient même le titre de cette suite depuis bien longtemps, puisqu'à la fin de Banjo-Kazooie, Mumbo faisait déjà référence à un mystérieux « Banjo-Tooie ». Sans cesse repoussé depuis (les possesseurs de N64 commencent à être habitués maintenant), le nouveau hit en perspective de Rare pointe enfin le bout de son museau. On commence avec une petite mise au clair : le changement de titre de ce deuxième épisode ne fait pas référence à un nouveau duo, les deux héros de cette aventure sont toujours les mêmes. Tooie n'est pas le nouveau compagnon de Banjo, mais simplement un jeu de mot entre « Two » et « Kazooie »... C'est quand même plus original que Banjo-Kazooie 2, comme titre.

Le graed relour du uno regolo l

Si les premières heures de jeu ne font pas preuve d'une grande originalité par rapport au premier épisode, un nombre conséquent de surprises attend le fan averti... Tout commence avec le retour de la maléfique sorcière, réveillée durant la scène d'intro par ses deux sœurettes. Nos deux héros repartiront dans cette longue aventure avec tous les mouvements et combinaisons spéciales appris durant le

premier épisode. On avance dans le premier monde en retrouvant ses marques pour découvrir tout d'abord l'implémentation de mini-jeux bien marrants... Ainsi, vous serez plongé dans une véritable phase de FPS (à la GoldenEye ou encore à la Perfect Dark) ! Banjo se servira de Kazooie comme d'un fusil et utilisera des œufs comme munitions ! Excellent. Ram Pak oblige, les huit mondes qui composent le jeu sont simplement gigantesques, avec une distance d'affichage impressionnante mais aussi quelques ralentissements (qui seront sûrement corrigés pour la version Test, pas de panique) Les graphismes bénéficient également d'un lifting agréable, avec des textures plus fines, des effets d'éclairage et de reflet plus convaincants, etc. Sinon, ce deuxième volet proposera deux réelles nouveautés... Niveau gameplay, l'originalité viendra d'abord de la possibilité de séparer nos deux héros, pour les utiliser indépendamment. Ceci offrira encore de nouveaux mouvements spéciaux, qu'il faudra apprendre tout au long de l'aventure. Deuxième ajout bienvenu : les nombreux modes multi-joueurs qui vous permettront de vous éclater entre potes (de 1 à 4) dans de nombreuses épreuves (les mini-ieux du mode principal, en général). Bien vu. Voilà, on vous en dira et montrera bien plus lors du test En attendant, sachez que nos premières impressions ont été très bonnes Banjo-Tooie saura satisfaire les fans de plate-forme 3D, avec un gameplay toujours aussi bon, un jeu encore plus long et complet qu'avant. Du grand Rare en perspective.

007 Racing

10

tre un agent secret au service de sa majesté n'est pas de tout repos. Non seulement il faut se laisser séduire par des créatures de rêve, mais il faut également conduire des voitures haut de gamme. Nous retrouvons l'acteur irlandais Pierce Brosnan au volant d'une jolie collection de grosses cylindrées dont la célèbre Aston Martin grise, pour une série de missions inspirées du film « Le Monde ne Suffit pas ». En effet, toutes les épreuves sont à réaliser à bord de la caisse sans qu'une véritable course ait lieu. Il arrive que quelques poursuivants surgissent mais ils ne sont pas très coriaces. Vous collectez régulièrement des armes qu'il suffit de balancer sur des cibles ou des adversaires. Les missions sont sympas et variées, avec, par exemple, une voiture bourrée d'explosifs avec déclenchement à distance qu'il vous faut jeter dans l'eau, tout en récoltant des microprocesseurs qui vous font gagner du temps, et en évitant de percuter des véhicules ou des piétons. Ouf, vous ne sentez pas la pression monter là ? De belles cinématiques avec Mister Brosnan en 3D ponctuent vos épreuves. Alors, ça vous dit d'entrer dans la peau d'un agent secret ? Réponse définitive le mois prochain !





Ce vieux James préfère dynamiter une porte pluéat que de l'ouvrir



Éditeur ... Machine

Electronic Arts PlayStation

Sortie en Europe





On atteint facilement l'hélicoptère car le viseur se place automatiquement sur la cible à atteindre.



Made in Europe

Les cinématiques sont excellentes et intègrent les petits soldats de plastique en 3D.





L'hélicoptère se révèle être un engin super-facile à piloter. Il ne reste plus qu'à viser juste pour larguer vos bombes !



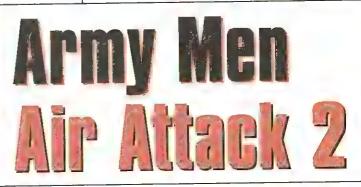








ans la famille Army Men, je demande la version Air Attack 2° du nom Eh oui, les petits soldats verts sont déjà de retour pour une nouvelle épopée aérienne vouée au succès. Car la recette Army Men est une recette qui marche. Aux commandes de votre hélicoptère, vous voilà paré à affronter vos ennemis héréditaires : les soldats beiges, où comment jouer à la guerre en miniature. Mais avec de véritables explosions et bombardements en règle comme si c'était pour de vrai. Différentes missions seront à effectuer pour défendre vos troupes, leur porter secours ou les ravitailler en munition, le tout à bord de votre fidèle hélico. Mais votre but ultime reste de mettre hors d'état de nuire le Grand Chef



Beige, celui qui vous cherche toujours des noises, et de vaincre ses armées. Vos ennemis sont petits certes, mais cela ne les empêche pas d'être coriaces et redoutablement armés. Les graphismes sont basiques, mais restent plaisants, et confinent parfois à une atmosphère proche de celle des Micromachines. De plus, les cinématiques sont assez drôles et laissent transparaître un esprit très « patriotique ». Il paraît que c'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures confitures de fraises. On attend donc une version définitive pour se faire une idée plus précise. Rompez.







Sonic se la joue Tarzan version Disney.

Voici officiellement la première photo du nouveau méchant de Sonic 2 !





omme ça m'arrange pour cet article, je vais vous faire un spécial « langue de bois ». Commençons l'exercice de style : saviez-vous que Sonic 2 était la suite de Sonic 1 ? Je présume que oui évidemment. A moins d'être atteint de la maladie de la vache folle. Parce qu'il paraît que ça chamboule les neurones du cerveau. Mais revenons à nos moutons (vache et mouton = humour, tout ça...). Bon O.K. j'me rends. En fait, Sega ne veut rien donner à la presse en matière d'information, et du coup, on ne pourra que tirer des conclusions dignes d'Elizabeth Teissier, au vu des clichés que l'éditeur nous a envoyés. La grande nouveauté du soft sera de vous proposer un choix de trois personnages dont Sonic, Knuckle et... le Dr Robotnik! Sinon que dire à part que le concept du titre restera identique au premier, avec des

phases de jeu assez variées. On retrouvera des séquences en surf des neiges, des passages de poursuites dans la forêt, de la chute libre... de quoi nous scotcher un bon moment devant notre bonne vieille Dreamcast! Sinon, les programmeurs nous promettent aussi un nouveau moteur 3D tout beau tout neuf, ainsi qu'un personnage insolite des épisodes précédents en guise de crapule de circonstance. Plutôt classieux, il ressemble à Sonic mais avec un regard méchant et un pelage plus foncé. Son nom est encore tenu secret par les grandes instances de Sega, même si à la rédaction on parie volontiers qu'il se nommera Evil Sonic, par manque d'originalité. De toutes manières, Sonic 2 a encore beaucoup de temps devant lui avant de sortir en version définitive (vers le premier trimestre 2001). Alors, la seule chose concrète qu'il nous restera à faire, sera de baver devant ces quelques clichés.









TO BULLET



Un jeu qui devrait servir à tester le online sur Dreamcast









n zyeutant de plus près les photos du jeu, vous reconnaîtrez aisement le style imposé par Toy Commander, ce jeu sur Dreamcast développé par le sieur Frédérick Raynal de No Cliché. Toy Racer, jeu de course, utilise le même moteur 3D que ce premier et sera disponible à un prix dérisoire. La raison de cette annonce fracassante est simple. Fred, qui en a marre des éditeurs qui s'en mettent plein les poches, décide de casser les prix du marché. Non je rigole. En fait, le titre sera plus un jeutest qu'un soft à part entière. En effet, Toy Racer devrait servir à tester les serveurs de jeux en réseaux et leurs possibilités techniques (débit, problème de lag, indication sur le ping ..). Proposant des parties jusqu'à quatre joueurs online, Toy Racer peut aussi se pratiquer tout bêtement chez soi en écran splitté. Autrement, il disposera d'une douzaine de véhicules tous azımuts ainsi que quatre circuits aux thèmes disparates. A l'instar d'un Mario Kart. vos machines pourront s'équiper en armes et en options diverses (douze au total) pour mener la vie dure à vos concurrents. Sinon, l'univers du jeu baigne toujours dans l'infantilisme total avec des décors à la Micro-Machine, composés d'objets de tous les jours et d'indices sémiologiques en rapport avec le ludique. Ca fait classe hein comme phrase ? Bon, ben voilà, maintenant vous êtes mis au parfum. Ah oui, dernier détail, il se pourrait même que le jeu soit distribué gratuitement, mais c'est pas sûr. Et là je ne rigole pas



Recurs of Lugues War

Éditeur

Virgin Interactive Dreamcas

Sortie en Europe :

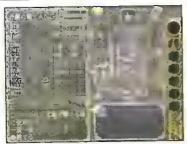
janvier 2001

vec cette adaptation des Chroniques de la Guerre de Lodoss, réalisée par ESP, on pouvait s'attendre au pire. Mais finalement cette conversion s'annonce réussie Ce RPG aux allures de Diablo vous place dans un monde aux environnements tout en 3D et dans lequel l'aventure débute au moment de votre création par un magicien. Au début, on commence à poil, mais petit à petit, on récupère plein d'objets qui permettent de devenir de plus en plus puissant. Le nombre d'armes et de sorts que l'on peut avoir s'élève à plus d'une centaine ! L'interface pour gérer tout ça est simplissime. Le gestionnaire d'objets est exemplaire et toutes les actions se font avec un seul bouton. Comme tout bon hack'n'slash qui se respecte, on passe par les paysages classiques, du gothique moyen que sont les donjons, les forêts et quelques zones marécageuses dans lesquelles on rencontrera toute une flopée de personnages non-joueurs. Qui dit rencontre dit combat! Ces derniers se font en temps réel et ressemblent à des escarmouches plutôt bourrines. Le tout est entrecoupé de superbes cinématiques et d'une bande son qui dépote les cages à miel. Bref, du tout bon pour un style de RPG que











Des combats qui se règlent à l'ancienne... A gros coups d'épée

Éditeur : Machine Sortie en E

Ubi Soft PlayStation lécembre 2000









en ce moment sur France 3, le mercredi. L'histoire se déroule bien entendu dans le « fioutcheur ». Bruce Wayne est trop vieux pour rendre justice alors il emploie RaHaN, le testeur le plus maigre de la rédaction pour lutter contre le crime. Outre sa carrure d'éthiopien, RaHaN bénéficie heureusement d'une tenue qui lui confère une force surhumaine. Bon, ça c'était pour le postulat de base. Pour en venir au jeu en lui-même, il faut avouer que graphiquement le soft donne franchement dans le « light ». Bien qu'inspiré directement de l'animé, son esthétisme fait penser à du Eric Chahi de la première période (Another World). C'est-à-dire, bien moche et simpliste. Pour ce qui est de l'interface de jeu, notre chauve-souris nationale dispose de plusieurs armes. Cela va du nunchaku électrique à la lance de Gengis Khan en plastique. Vous l'aurez deviné, Batman of the « fioutcheur » est un beat-them-all tout ce qu'il y a de plus basique, avec toutefois le bon goût en moins. Bon je sais, c'est une preview et je suis censé ne pas le critiquer Mais comment rester de marbre face à une production aussi moribonde ? C'est simple, même les maquettistes qui passaient derrière moi osaient dépasser leur état pathétique de fonctionnaire en réagissant vivement contre ce jeu qu'ils qualifiaient, sur le moment, « d'entubatoire » Moi je dis, il faut être tolérant et patient. Cela dit, je suis intimement persuadé qu'il restera tel quel lors de sa sortie. Il n'y a plus qu'à espérer que je me gourre.

atman of the « floutcheur » est un somptueux dessin animé qui passe



Linez le texte de l'ecran . il n'y a plus rien à ajouter l



Cast PlayStation

Éditeur :

PlayStation et Dreamcast

Sortie en Europe

janvier 2001





102 Dalmatiens, à la rescousse!



ncore une adaptation de film en jeu vidéo, avec l'un des prochains longs-métrages de Disney (dans lequel Gérard Depardieu tiendra un rôle, d'ailleurs) : les 102 Dalmatiens, Comme d'habitude avec ces produits destinés en priorité aux jeunes enfants, il s'agira d'un jeu d'action/aventure mâtiné de quelques éléments de plate-forme. Il sera bien évidemment question de revivre la même aventure, avec les mêmes personnages et sûrement des scènes intermédiaires tirées directement du film... Pas de réelles surprises à vous annoncer, si ce n'est que la réalisation toute en 3D propose un rendu vraiment respectueux de l'ambiance Disney, affichant des graphismes ma foi fort jolis, des modèles 3D sympatoches, des environnements qui ont l'air plutôt vastes... Crystal Dynamics est aux commandes et tout risque de bien se passer, normalement, niveau réalisation. Question gameplay sinon, on aura également affaire à certaines énigmes ainsi qu'à la possibilité de détourner de méchants jouets pour les utiliser contre vos ennemis. Sachez enfin que le jeu proposera 16 niveaux (parmi lesquels Big Ben, Picadilly Circus ou encore le Manoir de Cruella) et 6 mini-jeux, dont on ne connaît pas encore la nature exacte. On attendra une première version jouable pour vous en dire plus.

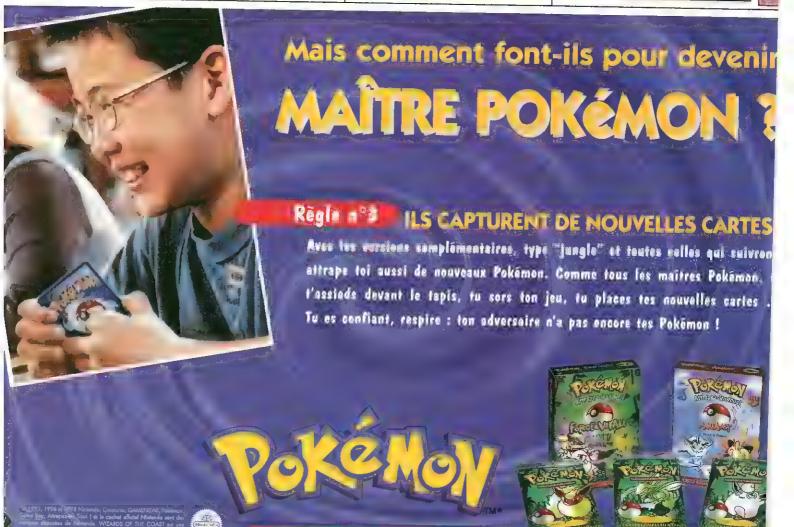


Les environnements s'annoncent fins et détaillés.



Comme d'hab' dans ce genre de jeu, de nombreux passages de plate-forme sont à prévoir









Certains boxeurs possèdent un Q.I. équivalent à leur tour de biceps. Ils ne sont donc pas si bêtes...

R2R2 n'est pas un jeu à licence,

mais les boxeurs ant un laak hors



Ready 2 umble 2

ups, dommage, R2R2 (mince, à une lettre près on avait le nom du robot de Star Wars!) arrive trop tard pour qu'on puisse vous en proposer un test. Qu'à cela ne tienne, l'actualité de ce mois de décembre est riche et nous nous rattraperons le mois prochain. Pour faire rapide, disons que ce jeu part avec un méchant handicap, lorsqu'on salt qu'il est déjà adapté sur Dreamcast et PS2. C'est triste à dire, mais les comparaisons sont inévitables. Résultat, on regarde ce R2R2 avec une pointe de tristesse et d'amertume, même si, d'un pur point de vue esthétique, la version PS s'en tire plutôt bien. Cette simulation de boxe, en tout cas, a bien la pêche, avec une présentation tout bonnement excellente et un panel de boxeurs tous plus incroyables les uns que les autres Plutôt bien modélisés dans l'ensemble (à quelques exceptions près, les bras de certains guerriers du ring manquant cruellement de polygones), les protagonistes de R2R2 savent jouer des poings avec emphase, le langage du corps valant bien, pour le coup, une séance de maïeutique à la Socrate... Pas mal ma phrase là, tiens. Une comparaison osée, certes, mais pas dénuée d'une certaine justesse, serais-je tenté de dire. Je crois que je vais m'arrêter là, histoire de vous laisser sur une bonne impression. On vous en dira bien sûr davantage le mois prochain...

du commun.



PlayStation Fin décembre



maintenant une touche de la tranche, il est possible de viser manuellement assaillants





Votre unité se déplace automatiquement selon un schéma scripté.

Army Men Land, Sea, Air



i vous avez aimé les exploits de Tom Hanks dans « Il Faut Sauver le Soldat Ryan », Army Men Land S.A. va pouvoir vous tenir un tant soit peu en haleine, toutes proportions gardées, évidemment ! Vous faites partie de la troupe des soldats verts et devrez vous plier à des missions ultradirigistes visant à éradiquer la très fascisante armée beige. Comme tout trouffion qui se respecte, votre personnage possède toutes les techniques de guerre faisant de lui le chien de combat ultime. Il peut ainsi ramper, effectuer des roulades sur les côtés pour monumentaliser ses actions, ou tout simplement user de diverses armes de mort (mitraillettes, fusils, grenades...), pour bosser convenablement. Comme vous l'aurez superremarqué, le titre du jeu est très évocateur. En effet, ce dernier épisode de la série des Army Men vous propose d'opérer sur terre, dans les airs et sur l'eau ! De ce fait, il vous promettra des phases de jeu vraiment variées, et surtout, parfaitement intégrées à la logique du scénario du soft. On regrettera seulement le manque de réalisme du jeu, qui aurait pu être un excellent Hidden and Dangerous sur PlayStation. Mais bon, il est vrai aussi que se dire que l'on trucide des soldats en plastique permet de pouvoir se regarder tous les matins dans une glace sans vomir... Cela dit, le titre jouit d'une excellente ambiance belliqueuse et saura vous faire oublier ce fameux aspect « gamin ». Quoi qu'il en soit, rendez-vous le mois prochain pour savoir qui de la nation verte ou beige va régner sur le monde !











The Mission



LE JEU OFFICIEL DE LA CELEBRE PUBLICITE NIKE

RIFNTAT SHR PLAYSTATION



Noël approche et le second millénaire s'apprête à tirer sa révérence. Une fin de siècle marquée par de nombreux événements político-économico-culturomégalo-majeurs, dont le succès populaire de l'émission « Qui veut gagner des Millions ». Histoire de tirer notre chapeau au show le plus cultissimopérave de la télé française (ex æquo avec « C'est mon choix », il faut l'admettre), nous avons décidé de nous transformer en Jean-Pierre Foucault du dimanche et de vous proposer un grand jeu avec à la clef des miyons de miyards de goods Joypad. Révisez votre Histoire du jeu vidéo, et hop en route pour la pyramide des gains. Bonne chance et bon délire... et c'est notre dernier mot!

Les 16 questions de l'Apocalypse

1/ Shigeru Miyamoto est le père de la mascotte de Nintendo. Qui est-elle ?

G/- Flipper le dauphin Mario

4/ Trouvez, parmi ces noms, le pere de la

A - Bill Gates

B Ken Kutaragi D Jean Tiberi

Georges-Abitbol

7/ Pour quel jeu a travaillé Hayato Matsuo ?

A Tekken Tag Tournament

From Mission 3 B Stite Fighter II D Sulkoden II

2/ De quel animal Sonic descend-il ?

un phacochere.

Ca Un herisson

A Une limace

3 Dans quel pays la Suger Nintendo s'est-elle le plus vendue ?

Ouzbékistán Japon

Burkina Faso D Kowell

PlayStation 2 ?

5/ Quel titre est considéré comme le premier jeu vidéo ?

Metal Gear Solid 2

C - Mortal Kombat

Bis Les aventures de Moktar

6/ Quel est le prenom de J. Allard directeur général de la plate-forme Xbox ?

La Supsebal



8/ Quel est la signification du mot NURBS ?

- B Non Uniparalax. Rotative Bilinear Stripping

9/ Le logo de la Dreamcast japonaise représente...

- Hir the people
- D. Une étoile de mer verte
- A quel'jeu Tony Hawk a tell participe

10) Pour quelle sociéte de jeu video Shin Ichi Okamoto travaille-t-il?

- C Sony
- B Squaresoft
- ☐ Nintendo

11/ A quel jeu Tony Hawk a-t-il participé ?

- Super Louis de Funes
- B . Tony Hawk's Pro Skate

B La FNAC

- B · ISS Pro Evolution

C · Mc Donald's

12/ Trouvez la bonne orthographe...

f6/ Parmi ces phrases-clefs employées usuellement par Chris, laquelle provient de Maître Daishi ?

14/ Avant d'être testeur-rideur pour Joypad,

Willow alias Jean Santoni bossait pour...

15/ Au cours des 12 derniers mois, quel est

le jeu qui a le plus tourné à la rédac' de Joypad ?

That's all folks

13/ Parmi les bureaux proposés, devinez lequel est le plus classe de la rédaction...

- C La salle des Test
- D La salle de la maquette

Attention la methode de distribution des lois s'effectuera en foncțion de vintre reprotee Comme d'habi envoyez var reponses le plus vite possible par lettre en stipulant bien sur (Invercope Joypad Operation - Qui veut passer pour un Louffon 7 Goods Jaypad I ... ou per mail A ladresse 1:06/egodp Ir Volli desonnals yous saver fout mais l'oubliez pas 🧺 premiers, en bien ... seroni les premiers.

La pyramide des gains



Hum se planter des la première question. etes trop puissant vous l'Enfin vous gagnez toute l'estime de M. Ziu. ca vous fait une belle

- Un Filtranet, histoire d'essuyer votre ecran de PC ou de télé comme une bête
- Un deuxième Filtranet car franchement une fois qu'on s'est rendu compte de son efficacité on en redemande.
- Un menu des Compagnons du Terroir afin de pouvoir dévorer des sandwichs garantis 100 % goût France profonde
- 5» La compil des fichiers Word de l'Histoire des eux vidéo rédigée par notre Papy Chris à nous Comme ça plus d'excuse pour ne pas tout connaître de la genèse des jeux vidéo
- 6 Un mail au contenu louche envoyé par Karine. et dire qu'elle n'est pas au courant. Le pauvre
- Un porte-clers représentant un des persos de Final Fantasy qui ne nous sert plus vraiment et dont nous vous serions très reconnaissant si vous pouviez nous en débarrasser. Merci d'avance donc, à celui ou celle qui se plantera a la question 4
- Un cour de gym à domicile administré par notre grand special des abdos-fessiers, j'ai nommé notre Willow national l'Allez, avouez que vous en rêviez et que vous avez fait exprès de raté pour l'obtenir
- Une canetie de Coca portes stylos « l'aima es Pokémons » dédicacé avec amour par Angel pour Gollum. Et dire que je dois supporter ça

- 10 Un pad explosé par Trazom lui-même, Du grand art donc et puis on est sûr de vous en trouver au moins un ouais, facile
- Des cartes postales rayman. Il refficie de Trazom et FSR: A mourir de rire, taut simplement
- 12 · Une PlayStation défoncée certes, mais aux couleurs de Gran Turismo, et qui a servi à tester des millions de Jeux. avant de rendre l'âme
- 13 Le numero ICQ de Kendy Ty pour lui faire la conversation à 4 heures du mat forsqu'il s'assoit en tailleur devant son PC pour s'adonner a sa drogue quotidienne, i ai nomme Rogue Spear. Un conseil, pariez lui de Snipe avec une attitioude très hardcore, car monsieur est batteur de l'Apocalypse, ne l'oubliez pas
- A Des pages de conrection (avantapassage chez (limprimeur) avec des traits de stylo rouge immonde, mais finalement assez classe. Lot un peu deg mais supra-collector. Si, si enfia pour heureux fan vainqueur
- Un abonnement gratuit à l'excellent magazine Joypad pour la durée d'un mois, soit шле trentaine de jours de bonheur extatique рош pas un centime. Décidément, c'est vraiment Noël, profitez-en a mort
- 6 Là attention. Si vous vouiez rendre tout le monde jaloux, il vous faudra être le seul et unique a avoir bien répondu à notre questionnaire deliriumifiant. Rien que pour vous, une couv inédite Shenmue spéciale numéro 103, le tout dédicacée par toute l'équipe. Un objet ultra-collector, le magnifique visuel proposé n'étant pas celui de la version que vous lenez entre vos pris doigts. Va alloir se battre, il n'y aura qu'un gagnant l

Les trois Jokers

ah, eun, ça, on yous ilaisse faire comme des grands illop, vous aliez sonner nez vos volsins de palier. vous leur posez vot chitite question et puis priez ue ce soit la bonne reponse. Attention, vous n'avez droit qu'aiun seul indice urtout, mais bon on vous fait super-confiance

um, pas évident le très précieux 50/50. Soyez forts, sonez vos vieux Joypad outés les réponses sy trouvent), lisez bien, puis prenez un style à bille noir. barrez auspili deux choix. Avec un peu de chance, vous aurez ainsi fait la oitié du chemin. Enfin, avec un peu de chance

LE COUP DE FIL A LA REDAC

ous suffit de composer let 0/1/4/1/34/9/1/70let de demander Angel, let meilleur ni des lecteurs en détresse .Celfringuani lesteur liberique se fera un plaisir de ler a votre secours. Un conseil, pour qu'il dévienne votre amit oour la vie rlez-lui de son Psion.

Astuces Codes

Découvrez les codes & astuces des plus grands jeux du moment

F355 Challenge

(Les courses bonus)

Tony Hawk's Pro Skater 2

(Tout débloquer, jouer avec d'autres persos)

Virtua Tennis

(Codes de la mort qui tue • guide)

Tenchu 2

(Codes de vies supplémentaires)

Pokemon

(Les astuces du parfait dresseur)

DC

PS

DC

PS.

GB

La + grande base de données TOUTES CONSOLES

NOUVEAUTES QUOTIDIENNES

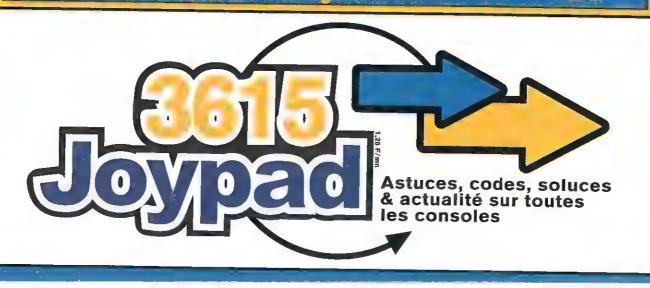


Solutions

Toutes les solutions pour finir vos jeux préférés

Chase the Express	PS
Parasite Eve 2	PS
Valkyrie Profile (import)	PS
Dragon Quest 7 (import)	PS
Final Fantasy 8	PS
Final Fantasy 9 (import)	PS
Vagrant Story	PS

La + grande base de données TOUTES CONSOLES



Partie 11: Boum technologique et aven

Voilà, les 11 volets de l'histoire des jeux vidéo sont terminés. Cette rubrique avait une durée de vie d'un an, et vous avez devant les yeux son ultime incarnation, à laquelle je vais mettre un point final non sans quelques émotions. Les choses naissent puis meurent, ainsi va la vie... Ce dernier chapitre fait le point sur le temps présent, avec ses consoles superbes auxquelles on s'essaye ou que l'on rêve encore. Le plus intéressant reste l'avenir. Comme toujours...

ique et aveni

ésumé de l'épisode précédent : 8 bits, 16 bits, 32 bits... Nous avons vu les machines qui ont marqué leur temps, et plus particulièrement, le mois dernier, le tryptique PlayStation-Saturn-Nintendo 64, que nous avons eu le temps de voir évoluer. Sony s'est imposé sur un marché que l'on croyait dominé par d'autres leaders et on s'est aperçu, sans véritable surprise, que dans le monde du jeu vidéo, rien n'était jamais vraiment acquis. Des sommes colossales seront mises en jeu, pâle reflet des guerres économiques à venir...

A l'heure où la Saturn est morte, la Nintendo 64 en fin de vie et où la PlayStation trouve un regain d'énergie au travers de la PSone, il est d'autres machines qui font briller les yeux des joueurs. Le public « jeu vidéo » s'est agrandi, a évolué, jusqu'à prendre une place considérable dans l'économie mondiale. C'est dans cette atmosphère presque palpable de nouvelle économie, on ne peut plus profitable, que les ténors du milieu ont commencé à affiner leurs stratégies, à l'approche des années 2000. Sony n'a pas eu à s'en faire : sa PlayStation se vend,



La Dreamcast viendra au secours de sega fin 98 au



Voila le genre de simulations sportives dont raffole le public americani sur le coup on ne peut pas dire qu'ils aient mauvais gout.

on ne peut mieux et s'impose définitivement comme la console de cette fin de siècle. Nintendo est moins à la fête avec sa N64 mais s'en tire toutefois sans dommage, grâce à des titres forts, certes, mais aussi grâce au succès de certains autres de ses produits (Game Boy, Pokémon etc.). Reste Sega, dont la Saturn est morte et qui porte le premier coup : la première console 128 bits à voir le jour portera sa marque. On connaît désormais son nom, Dreamcast, mais son développement n'a pas été de tout repos. D'abord associé à 3DFX (connu sur PC pour ses cartes graphiques Voodoo), le nouveau projet de Sega était connu sous le nom de code « Blackbelt ». En paralièle à cette association nippo-américaine, un autre projet entièrement japonais existait également : le projet Katana (on a aussi parlé de « Dural », inspiré du nom du boss de Virtua Fighter). Le projet Katana se déroulait en association avec Nec, qui opposait à la puissance pure de 3DFX la technologie plus « subtile » de son chipset PowerVR. Après plusieurs présentations et essais, c'est finalement le projet de Nec qui sera retenu, et la machine que l'on connaissait jusqu'à maintenant sous le nom de « Katana » devient la Dreamcast. Elle verra



La PS2 est sortie au lapon et uux Etats Unis ATheure ou vous lirez ces lignes-elle sera enfin disponible en Europe.

le jour une première fois le 27 novembre 1998 a Japon.

Un succès mitigé, et des concurrents aux dents longues

La Dreamcast est une bonne machine. Nous n'avon jamais cessé de le dire et les jeux qui se sont succé dés, sont là pour nous le prouver un peu plus chaqu 10ur. Ses ventes ont été exceptionnelles aux Etats Unis, mais plus décevantes au Japon et en Europe Les chiffres de vente des jeux suivent d'ailleurs cett courbe. Par exemple, pas un seul jeu Dreamcast n' pour le moment dépassé le million d'unités vendus au Japon. Pourtant, un jeu Saturn avait réussi ce exploit : Virtua Fighter 2. Au final, ce sont don surtout les Etats-Unis, friands de titres arcades o de simulations de sport (la plupart du temps asse remarquables), quì « sauvent » la Dreamcast, qi a bien du mal à s'imposer malgré toutes ses qual tés. Il faut dire que Sony n'a pas attendu longtemp après la sortie de la Dreamcast, pour annoncer sortie de sa nouvelle console : la PlayStation 2. C



M Tekken Tau Tournament n atiuse que 20 ° des capac ites de la PS2 on artend de voir ce que vont donner les reux dans trois ans

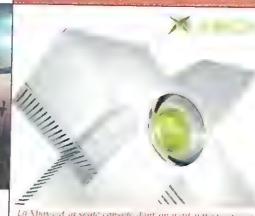
i alors pu admirer la toute puissance de la commu-



La maison de Luige y une demo camecabe assez impressionnante Comme à nabitude on attend de vou touvner les « vrais » jeux

Analyse sommaire et pari sur l'avenir

A l'heure où nous écrivons ces lignes, quelles sont donc nos convictions sur les « combats » à venir ? Il y a beaucoup de choses à dire mais il serait évidemment prématuré et présomptueux d'affirmer qui sortira vainqueur, ou qui perdra des plumes dans le futur proche. Chaque constructeur possède ses qualités. Sega, par exemple, peut compter sur son département jeux (ses adaptations d'arcade notamment), ce qui lui confère un avantage certain. Certaines rumeurs, que l'on entend en ce moment, laissent d'ailleurs penser que Sega pourrait développer des titres pour d'autres plates-formes que la Dreamcast.. Mmmmh, improbable dans un proche avenir mais pas impossible sur le long terme. Nintendo a le même avantage que Sega : il saît créer des jeux depuis l'apparition de la NES (sortie au début des années 80). Ce n'est pas pour rien que des titres comme Mario ou Zelda sont, à chaque nouvel épisode, des succès planétaires. En face, Sony s'est construit une expérience certaine au cours de ses années « PlayStation », et il a su mettre en place des studios de développement spécifiques (comme Polyphony Digital pour Gran Turismo par exemple). On ne peut donc pas lui retirer une certaine expérience, même si ses « cours » ont été accélérés... Reste enfin Microsoft, qui possède surtout une expérience ludique sur PC, mais qui a les moyens de s'adjoindre les services d'un très grand nombre de développeurs. Et pas des moindres. Car ce sont finalement eux, les développeurs, qui risquent de faire toute la différence. Ils observent d'ailleurs ce ballet de nouvelles consoles avec intérêt, la plupart d'entre eux ayant la possibilité de proposer un même titre sur plusieurs supports différents... Il y a également les développeurs liés à un constructeur en particulier, que ce soit pour des raisons morales (c'est rare) ou par intérêt réciproque (c'est plus fréquent), un contrat en bonne et due forme servant alors de « Irant ». Citons Rare pour Nintendo, ou encore Squaresoft pour Sony... Voire maintenant Oddworld avec Microsoft. Mais rien n'est jamais figé dans le marbre, et certaines choses peuvent changer (rappelons que Square, de 1987 a 1995, a été un développeur phare pour Nintendo avant de changer de camp). Reste l'architecture des consoles, leur « accessibilité » (et leur prix, mais c'est encore un autre aspect des choses). La Dreamcast est facile à programmer. La PS2 l'est beaucoup moins. On a vu que cela posait des problèmes à pas mal de développeurs, certains abandonnant même quelques-uns de leurs projets, pour les reporter sur une autre machine ou les transformer en projet



La Abox est a scale conseli dont on n'ait pas incere cu le design. Les paris sent ouverts, a quoi va t'elle bien pouveu ressembler?

PSone. Personne ne sait donc, au final, ce que cette console a vraiment dans le ventre. Et elle peut en avoir beaucoup quand on sait que Ken Kutaragi luimême estime qu'avec les premiers jeux, la PS2 n'est exploitée qu'à 20 ou 25 % de ses capacités. La Xbox et la GameCube, elles, affichent des architectures beaucoup plus abordables, bien moins absconses. Les développeurs, et les programmeurs qui y travaillent, voient cela d'un bon œil. Ils n'auront pas à repenser de A à Z leurs outils de développement. Sony, avec la PS2, a manifestement choisi une option difficile. L'avenir seul nous dira s'il a eu raison. En attendant que Microsoft et Nintendo débarquent sur le marché, la PS2 doit donc faire ses preuves (en tout cas, elle s'est déjà bien vendue lors de sa sortie au Japon puis aux Etats-Unis), ce que l'on attend évidemment avec impatience. Quant à la Dreamcast, on espère qu'elle va perdurer et connaître elle aussi ses moments de gloire, car elle le mérite. Tout ceci, couplé aux extensions qui nous serviront vraiment dans quelques temps (modem, disque dur, souris...), fait de l'avenir du jeu sur consoles un domaine passionnant. Nous avons la chance d'en être les principaux acteurs : profitons-en.



Vew Legends est un ieu de IHU d'ores et deja prevu sur

ication à outrance et du marketing « bluffant », vec des démos techniques évidemment ultranpressionnantes, et la promesse de proposer au rand public une machine tout bonnement surpuisante. Le message était clair : « achetez une reamcast maintenant, et vous allez le regretter lus tard ». L'option lecteur de DVD a évidemment té mise en avant, ce qui était très malin. Nintendo, uelques années auparavant, jouait déjà sur ce nème, alors que sa N64 n 'était pas encore sortie x si vous voulez absolument pleurnicher dans uelques mois, exigez une 32 bits pour Noël »). De iême, lorsque la PS2 a enfin été dévoilée au public, icrosoft ne s'est pas gêné pour annoncer l'exisince réelle du projet Xbox (auparavant ce n'était zère qu'une rumeur, un secret bien gardé)... C'est nsi que tourne le monde : les plus hâbleurs sont eux qui séduisent les foules. Ce n'est plus un secret our personne. Reste Nintendo, évidemment, qui a oservé tout cela avec un calme olympien pour moncer, tranquillement, la sortie de la Game Boy ivance et, évidemment, de la GameCube (ancienment appelée Dolphin). Une fois ces différents éments réunis, ingurgités et analysés, on se dit ialement une chose : les années 2000 vont être théâtre d'une concurrence ludique très sévère. ı jamais vu jusqu'à présent.



ameCube conserve un aspect resolument enfantm un bien la différence avec la Ps2 qui s'adresse à un lic d'adaltes

300000	
GAME BOY	
ONSOLE CAME BOY POCKET ECRAN COUL	DUR.
RIFU JAUNE ROUGE, VERT. VIOLET, VIOLET TRANSPARENT)	499 F 229 F
CTION REPLAY PROFESSIONNEL INCLUS 2000 CODES POKEMON ACK: ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
The second of th	149 F
ACK: ALIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO OC P ACK: ALIM + MINI LIGHT + SAC + LINK + BAAPTATEUR ALUME CIGARE (CO OU P ABLE LINK (CO OU PO)	0) 99 F 39 F
ARTE MEMOIRE	199 F
OUPE AVEC LUMIERE	39 F
INI LIGHT (CO OU PO) MART COM (CO OU PO)	249 F
- Appendix	
24 HEURES DJ MANS+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO) 720° SKATE BOARDING (CO)	229 F 149 F
ALICE AU PAYS DES MERVEILLES (CO) ALERTE AUX MARTIENS+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	249 F 229 F
ALERTE AJX MART ENS 2 REVANCHE (CO)	229 F 229 F
ALLADIN (CO) ARMY MEN (CO)	249 F 229 F
ASTERIX 3 +APPAREL PHOTO JETABLE (CO) ASTERIX ET OBELIX CONTRE CESAR (CO)	229 F 199 F
AUSTIN POWER 1 (CO) AUSTIN POWER 2 (CO)	199 F 199 F
AZURE DERAMS (CO) BATTLETANK (CO)	229 F
BREAK OUT (CO) BUG'S ET LOLA +APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	129 F
BJG'S LIFE (CO)	199 F 199 F
CAESAR PALACE 2 (CO) CASPER (CO)	199 F 199 F
CAT WOMAN (CO) CENTIPEDE (CO)	129 F 229 F
COLLECTION VOLTZ & L'UNITE DEFENDER+JOUST (CO)	169 F 229 F
DINOSAURE (CO)	229 F 249 F
DONALD (CO, DONKEY KONG COUNTRY (CO) DRIVER-APPARE L. PHOTO JETABLE (CO)	229 F
DROP ZONE (CO) £1 WORLD GRAND PRIX 2 (CO)	149 F 229 F
FOUS DU VOLANT-APPAREL PHOTO JETABLE (CO) GAUNTLET LEGEND (CO)	229 F 199 F
GUY ROUX 2000 (CO)	229 F 229 F
HEROES OF MIGHT & MAGIC (CO) SS 2000 MILLENIUM (CO)	229 F 199 F
JEREMY McGRATHS CROSS 00 JOHN MADDEN 2000 (CO)	199 F 169 F
KLUSTAR (CO) KNOCK OUT KINGS 2000 (CO)	229 F 229 F
LA BELLE LA BETF (CO) LES RAZMOKETS+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	219 F 219 F
LOONEY TUNES-APPAREL PHOTO JETABLE (CO)	219 F
LUCKY LUKE TRAIN DESPERADOS (CO) MAGICAL TETRIS (CO)	229 F 199 F
MARIO GOLF (CO) MICKEY RACING (CO)	199 F 249 F
MICROMACHINES 1 ET 2 (CO)	199 F 229 F
MISSION DES SCHTROUMPFS (CO) MTV SPORT (CO)	199 F 199 F
NASCAR 2000 (CO) NHL 2000 (CO)	229 F 219 F
OBELIX+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO) PERFECT DARK (CO)	249 F 229 F
POKEMON BLEU POKEMON JAUNE	229 F 249 F
POKEMON PINBALL POKEMON TRADING CARD (CO)	199 F
PUZZLE D (CO) READY 2RLMBLE BOXING (CO)	199 F 199 F
ROLAND GARROS 2000 (CO)	169 F 229 F
ROJTE D'ELDORADO (CO) SCHTROUMPFS+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	219 F 169 F
SPY HUNTER+MOON PATROL (CO) STAR WARS RACER (CO)	199 F 229 F
TELEFOOT SOCCER (CO) TIGER WOODS PGA 2000 (CO)	229 F
TITLET GROS MINET+APPAREIL PHOTO JETABLE (CC) TITL TOUR DU MONDE EN 80 CHATS (CO)	199 F 229 F
THUS THE FOX (CO) TONIC TROUBBLE (CO)	199 F 199 F
TRACK N FIELD DECATHLON (CO)	229 F 199 F
TUROK RAGE WARS (CO) V RALLY+APPAREIL JETABLE (CO)	229 F 229 F
WINNIE L'OJRSON (CO) WINTER GAMES(CO)	169 F
VANNICK NOAH TENNIS 2000 (CO)	229 F
NINTENDO 64	ا المائد المحالم
ACTION PERFAVERO 204 P	

POKEMON NEW

POKRMON PIKACHU POREMON PIKACHU
SACOCHE POREMON POUR GAME BOY (G.M) 129 F
SACOCHE POREMON POUR GAME BOY (M.M) 99 F
SACOCHE POREMON POUR GAME BOY (RM) 69 F
KY VIDBO POKEMON VOIL: 1 & 6 L'UNITE 199 F
DVD POKEMON VOIL: 1 & 6 L'UNITE 199 F LES JEUX DE CARTES POKEMON

LE STARTER (MINIMUM PAR 3) L'UNITE	75		
LE DECKS (MINIMUN PAR 3) L'UNITE	75	F	
LE BOOSTER (MINIMUM PAR 5) L'UNITE	25	F	
LE BOOSTER JUNGLE (MINIMUM PAR 5) L'UNITE	25	F	
LE STARTER JUNGLE (MINIMUM PAR 3) L'UNITE	75	F	
CLASSEUR POKEMON (GRAND MODELE)	99	F	
CLASSEUR POKEMON (PETIT MODELE)	69	F	
ETUI + 60 POCHETTES PLASTIQUES	75	F	
BOITE DE RANGEMENT	30	F	

PELUCHES POKEMON

PELUCHE POKEMON PELUCHE DE LUXE POKEMON	107	79 F 149 F 79 F
MINI PELUCHE POKEMON		/7 -

MONTRES POKEMON

LEF: 19256, REF: 19	649		60 F
LEF: 19250, REF: 19 LEF: 19679, REF: 19	624, REF: 19955	, REF: 19850	99 F
EF: 19623	e 5-	,	89 F
REVEIL PIKACHU	11		99 F
ENDULE AVEC BA			199 F
HORLOGE POKEMO	N i	1 2	149 F

AUTRE

17 N					
ORTE-CLES LUMINEUX		<	01	59	F
ORTE-CLE PARLANT	1		-	69	₽
TRELIRE POKEMON	Eine.	0	5.77	169	F
ONOPOLY POKEMON		17		449	F
AHTZEE POKEMON		-	>	99	F
OKEMON COMBAT DE PIE	CES			79	1
OKEMON MAITRE DRESSE				299	E
UPER BALLES REBONDIS	SANTE			25	ě

CATALOGUE COMPLET SUR SIMPLE DEMANDE AU TEL: 03.20.90.72.22 OU 03.20.90.72.32 FAX: 03.20.90.72.23

PC

AGE OF EMPIRE 2 AGE OF EMPIRE CONQUEROR ADD ON C&C RED ALERT 2 CRIMSON SKIES DEUS X DIABLO 2 F1 MANAGER 2000 F1 WORLD GP SAISON 2000 FIFA 2001 JOHN MADDEN NFL 2001 LA LEGENDE DIJ PROPHETE ET DE L'ASSASSIN LENTRAINEUR 0001 LES SIMS LES SIMS ADD ON MIDTOWN MADNESS 2 NBA 2001 NHL 2001 RESIDENT EVIL NEMESIS ROLLER COASTER GOLD EDITION RUGBY 2001 STAR PEACE STARTOPIA SJDDEN STRIKE THANDOR	349 FF. 349 FF
TIGER PGA TOUR 2001	299 F
TOMBRAIDER 5	2001

PROMO PC

BALDUR'S GATE WHITE	99 F
BALDUR'S GATE 2	369 F
BREAK OUT	99 F
FROGGER 2	199 F
GALADA	99 F
KOL 2000 CIVIL SAT ON 2	99 F
KOL 2000 DELTA FORCE	99 F
KOL 2000 REBEL ASSAUT+DARK+XWING	99 F
KOL 2000 SAM+DOTT+OUTLAW	99 F
KOL 2000 SETTLERS 3	99 F
KOL 2000 SW EPISODE 1 RACER	99 F
KOL TIGNES SNOW WAVE	99 F
KOL X WING ALLIANCE	99 F
MAITRE OLYMPIA -2E	299 F
PACMAN	199 F
RAINBOW SIX GOLD PACK	149 F
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR	199 F
RAINBOW SIX ROGGE GFEAR RAINBOW S X JRBAN OPERATION	129 F
	199 F
TLJ+DARK EARTH	199 F
TOUCHE COULE 2	1301

2 JEUX ACHETES HORS PROMOS = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

LISTE SUR DEMANDE POUR SATURN, 3 DO, NEO GEO CD, NEO GEO POCKET, SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, DVD.

NINTENDO 64 NINTENDO 64 SERIE LIMITEE PIKACHU 799 F NINTENDO 64 COULEUR NINTENDO 64+F1 WORLD G.P

JEUX NEUFS EUROPEENS

BATMAN RETURN OF THE JOKER BLUES BROTHER 2000	399 369 249
BUST A MOVE 2 CASTLEVANIA 3D CYBER TIGER	299 399
PROMO N64 BEETLEMANIA RALLY	F in the

	JAMES BOND
F F	EXTREME C EXTREME C2 F1 POLE POSI
- F	FI WORLD G.

DAFFY DUCK			349	Ē
DIDDY KONG RACING			299	
DONKEY KONG 64			299	
DONALD		_	399	
DUKE NUKEM ZERO HOUR	PF.	4	299	F
EARTHWORM JIM 3D			209	F
F1 RACING 99			399	
F1 WORLD GRAND PRIX 2			299	F
F-ZERO X			299	I
HERCULES			369	
JAMES BOND LE MONDE NE SUFFIT		PAS	399	ı
		-		i

TION

ACTION REPLAY PRO FORCE PACK VIBREUR VOLANT+PEDALIER

		MANETTE MEMORY CARD	AT .
		SS 2000	
:		JET FORCE GEMIN	
		KNOCK OUT KINGS 2000	
2		LODE RUNNER	
•	4;	MARIO GOLF	
		MARIO PARTY 2	
=		MARIO TENNIS	
:		MICKEY'S SPEED WAY	
•		MICRO MACHINE TURBO	
=		NBA JAM 99	
=		NBA JAM 2000	
	-		

FORSAKEN GEX 64 GOEMON MYSTICAL NINJA HOT WHEELS TURBO

NETT	E 4
000	وليد •
(BO	

	CAME BOOSTER
399 F	NBA PRO 2000 IN THE ZONE
399 F	POKEMON SNAP
369 F	POKEMON STADILM +TRANSFER F
248 F	PERFECT DARK
399 F	RAZMOKETS A PARIS
399 F	RIDGE RACER 64
399.F	ROCKET
499 F	SOUTH PARK LUV SHACK
249 F	SUPER MARIO KART
349 F	TARZAN
200 5	TARREST MACIONI TETRIP

N+MAGICAL TETRIS	
MK MYTHOLOGIES NBA LIVE 99 QUAKE	
NBA LIVE 99	

MEMORY CARD 4X

CK	129 F 149 F 349 F	EXTENSION DE M TRANSFER PAK	ENOUGE 190 120
	399 F	TOM ET JERRY	39
	449 F	TONIC TROUBLE	19
AK	469 F	TRACK'N FIELD GAMES	39
,	399 F	TUROK 2	29
	399 F	TUROK RAGE WARS	39
	349 F	WCW MAYHEM	29
	299 F	WETRIX	24
	299 F	WWF ATITTUDE	29
	249 F	WWF WARZONE	29
	349 F	ZELDA	34
	399 F	ZELDA MASK	49

ZEL	DA DA MASK		
	ROBOTR TETRISP V-RALLY	HERE	

PLAYSTATION

PLATSIA	
AQJA AQUA WATR X 2	299
COOL POOD	N.
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE	N.
DISNEY'S DINOSAUR	N.
ETERNAL RING	N
EVERGRACE	N.
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	N
F1 WORLD GRAND PRIX	N
F1 WORLD RACING CHAMPIONSH	IP N
FANTAVISIO	399
FIFA 2001	44

Ц	N Z
=	GRADJIS 384
	H 30 SURFING
	ISS
	JOHN MADDEN NE
	KESSEN
-	MIDNIGHT CLUB
,	NBA 2001

GROADUIG GRA
H 30 SURFING
ISS
JOHN MADDEN NFL 200
KESSEN
MIDNIGHT CLUB
NBA 2001
NHL 2001
ORPHEN
PRO RC REVENGE
RAYMAN REVOLUTION

N.C.	READY 2 RUMBLE BOXING ROUN	۱Ď
N.C	RIDGE RACER V	
429 F	SILENT SCOPE 2	
449 F	SMUGGLERS FUN	
N.C.	SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	3
399 F	STREET FIGHTER Ex3	
NC	STUNT GP	
449 F	SUMMONER	
399 =	SUPER BUST A MOVE	-
349 F	SWING AWAY GOLF	
429 F	TEKKEN TAG TOURNAMENT	

UND 2	449 F 399 F 429 F 449 F N.C. N.C. N.C. N.C. N.C. 299 F N.C. 399 F	THEME PARK WORLD TIMESPLITTERS TO GEAR DAREDEVIL TRACK AND FIELD TYPE S WILD WLD RACING X SQUAD

N C 449 F N C 429 F N C	And Sometimes of the Second
N C 399 F N C	

149 F 129 F 99 F 199 F

PLAYSTATION II
+ 1 MANETTE
100 F DE BON D'ACHAT
29 90 FRS MEUBLE DE RANGEMENT 1945
CARTE MEMOIRE 2045
WANETTE 1945
VOLANT MC 2 4045
FELECOMMANDE DVD 1945
(magnétoscope; lélévision.)

PLAYSTATION

ONE			
E00 F da b	on a achai	r	
ECOMMA:	NDER DES	MAINTE	NAME
	Tions		

790 F

199 F 369 F 99 F 199 F 299 F 299 F 299 F 299 F

199 F 299 F 299 F 299 F 299 F 349 F 299 F

369 F 369 F 299 F 299 F 299 F 349 F 249 F 369 F

ADAPTATEUR MULTLJØDEUR MANETTE TUREO MANETTE BUAL SHOCK MANETTE ANALØGIQUE VIETUAL ION PAR + VIRGIT PACK 3 CARTE MEMORIE: BOTTO PRISE PERITEL BOR V.G.A BOX V.G.A BOX VISTUAL CUN CARLE DE LIATEON CARLE DE LIATEON CARLE POS CONTROL (SERIE) TO CARLE POS CONTROL (SERIE) TO METVALLE BOLS - TOPOS VOLLES BOLS - TOPOS OBIKE FRLE BOIS + TIROIR ANT BOUBLE PORCE

JEUX NEUFS	EUROPEEMS

FIGHTING FORCE 2
GAUNTLET LEGEND
GRIND SESSION
GERRY .OPEZ SURF RIDERS2
GUNGAGE
HUGO 2
ISS PRO EVOLUTION
INFESTATION
JAMES BOND LE MONDE NE SUFFIT PAS
JOHN MADDEN 2001
JOJO S BIZARRE ADVENTURE
KO KING 2001
KOJDBE.KA
LA PETITE SIRENE 2
LEGACY OF KAIN SOUL REAVER
LEGEND OF LEGATA
LEGG ROCK RAIDERS
LE LUNE DE LA JUNGLE
LE MONDE DES BLEUS 2
LEGEND OF DRAGON
LNF 2000701
LOUVRE JITTIME MALEDICTION
MEDAL OF HONOR 2 RESISTANCE
MEDIEVIL 2
MOTO RACER WORLD TOUR 359 F 299 F 299 F 199 F 199 F 299 F 369 F FIGHTING FORCE 2 219 F 349 F 349 F 199 F. 199 F 199 F 299 F 299 F 369 F 299 F 299 F 369 F 199 F 299 F MEDIEVIL 2 MOTO RACER WORLD TOUR MIKE TYSON

MISS PAC MAN MUMMY NASCAR 2000 NASCAR 2000
NASCAR 2000
NASCAR 2000
NASCAR 2000
NASCAR 2000
NASCAR 2000
NASCAR 2000
NIGHTMARE CREATURE 2
PARASASTE EVE 2
PARASTIE PARASTIE 2
PARASTIE PARASTIE 2
PARASTIE STANDING STANDING SIADOW MAN
SPIN JAM
PARASTIE PARASTIE 2
PARASTIE STANDING SHADOW MAN
SPIN JAM
PARASTIE PARASTIE 2
PARASTIE STANDING SHADOW MAN
SPIN JAM
PARASTIE STANDING SHADOW MAN
SPIN JAM
PARASTIE PARASTIE 2
PARASTIE PARASTIE STANDING SHADOW MAN
SPIN JAM
PARASTIE PARAST NBA 2001 SPIN JAM SPYRO3

STAR WARS DEMOLITION STREET FIGHTER COLLECTION 2 269 F 299 F 329 F 299 F 299 F 349 F 299 F STRIDER
SYDNEY 2000
SYPHON FILTER 2
TEAM BODDIES
TIGER PGA TOUR 2001
I NY TANK
TOOA WORLD TOURING CARS
TOMB RAIDER 1 + 2
TOMB RAIDER 4
TOMB RAIDER 5
TONY HAWK PRO SKATER 2
TOONLSTEIN LE CHATEAU
TOSHIDEN 4 STRIDER 299 F 249 F 249 F 299 F 299 F 299 F 299 F 369 F 369 F 369 F 369 F 349 F TOONESTEIN LE CHATEAU
TOSHIDEN 4
TRACK'N FIELD 2
UEFA 2000
JRBAN CHAOS
VAMPIRE HUNTER D
VANISHING PO NT
VICTORY BOXING 3
WAR OF THE WORLD
WCW BACK STAGE ASSAULT
WORLD MAGICAL RACING
WILD AMBIC WILD ARMS WILD ARMS WWF SMACK DOWN 2 X-MEN MUTANT ACADEMY

PROMO PSX

The line is the
ARMORINES
ASTERIX
AZTEQUE
BATTLE SPORT
BEST OF ABE ODYSSE
CASTROL HONDA SUPERBIRE
C.C. ALERTE ROUGE
CENTIPEDE
COLIN MCRAE BALLY
CROC I CLASSIC
COUPE DU MONDE 98
DIE HARD I CLASSIC
DINO CRISIS
ETERNEL EYES
FIFA 98
FIFA 99
FINAL FANTAST VII

HERCULE IRON BLOOD ISS PRO ISS PRO
JONAH LOMU RUGBY
LES 24 HEURRS DU MANN
LES FOUS DU VOLANTS
LES SCHTROUMPPS
LUCKY LUCKE

MAGIC CARPET MEDAL OF MONOR MEDIEVIL MICKEY MONACO G.P MOTO RACER MOTO RACER 2 MULAN
MUPPET MONSTER ADVENTURE
NASCAR 99
NEED FOR SPEED 4
PITFALL 3D
POPULOUS A LAURE DE LE CREATION
RIDGE RACER 4
RESIDENT EVIL BUDGET
REVOLUTION X BOCK'N ROLL EACING 2 SILENT MILL SPEED FREAKS SPYAGO STREET FIGHTER EX PLUS ALPEA-STREET SKATER CLASSIC TAIL CONCERTO TAIL CONCERTO TAIL TOUGHTOUS TAIL TOUGH TOU 90 F 90 F 90 F 90 F 90 F 140 F TOCA TOURING CAR 2
TOMB RAIDER 2 + MEMO GUIDE
TOMB RAIDER CLASSIC TOME RAIDER CLASSIC TOMORROW NEVER BIES TOY STORY 2 TUNEL B2 ULTIMATE FIGHTING CHAMP V-RALLY

DREAMCAST

LE +2 MANETTES + VMS 1699 F

DALMATIENS EVOLUTION 7 MEN SARGES HEROES 3AI O 3AR PALACE 2000 "YTAXI) OR ALIVE 2 FIGHTER CRISIS SAURE 299 F 379 F 349 F 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F SAURE
TY MAGICAL RAC NG
HARDCORE REVOLUTION
EME SPORT
GING CHAMPIONSH,P
DRLD GP 2 379 F 379 F

FERRARI 355 CHALLENGE FIGHTING FORCE 2 GTA 2 HALF LIFE HEROES 3 HOUSE OF THE DEAD 2 IGI JET SET RADIO JET SET RADIO
JIMMY WHITES CUE BAUL 2
JOJO'S BUZARRE ADVENTURE
KISS PSYCHO CIRCUS
LES 24 HEURES DU MANS
MAG FORCE RACING
MARVEL VS CAPCOM 2
MORTAL KOMBAT GOLD
MSR MTV SPORT: SKATE BOARDING

ACTION REPLAY PRO CRI CLAVIER FORCE PACK MC

379 F 379 F 379 F 379 F 299 F 379 F 299 F 299 F 379 F 299 F 379 F 379 F 4 299 F 379 F 349 F

VANNES

NFL QUATERBACK 2000 NHL 2K NIGHTMARE CREATURE 2 PHANTASY STAR ON LINE POD 2 POWER STONE QUAKE MENA 3
RAILROAD TOOON 2
RAYMAN 2 MAYMAN 2
REYOJ 1
READY 2 KUMB ROUND
READY 10 RUMBLE
RESIDENT EVIL 2
RESIDENT EVIL 3
RESIDENT E

JOYSTICK ARCADE

379 F 379 F 379 F 379 F 299 F 379 F 379 F SHENMJE SILENT SCOPE SNK VS CAPCOM SNOW CROSS RACING CHAMP

MANETTE (MC) RALLONGE MANETTE VMS SF3 THIRD STRIKE

SNOW CROSS RACING CHA SOUL FIGHTER SOUL REAVER SPACE RACER STAR I ANCER STAR WARS RACER STREET FIGHTER 3 LIPHA 3 STREET FIGHTER 3 W IMPA SURIT ROCKER RACER SUPPERCROSS 2010

SUPERCROSS 2000

SYDNEY 2000

TAXI 2 THE GRINCH

299 F 299 F

299 F 369 F 199 F 349 F 369 F 299 F 199 F

199 F 299 F 299 F 299 F 299 F 299 F 199 F 369 F 299 F 299 F 299 F 299 F 199 F 299 F

379 F 379 F 379 F 379 F 349 F 299 F 349 F TIME STALKERS
TOKYO H.GHWAY CHAL 2
TOMB RAIDER 4
TOMB RAIDER 5 CHRONICLE
TONY HAWKY 2 PRO SKATER
TOY STORY 2
UEFA DREAM SOCCER
UEFA STRIKER
JLTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP
VAN SHING POINT
VAN SHING POINT
VIRTUA ATHLETE
VIRTUA STRIKER 2000
VIRTUA TENNIS
WILD METAL
WORLD WIDE SOCCER 2001
WORMS WORLD PARTY
WWF ROYAL RUMBLE TIME STALKERS

349 F

379 F 349 F 379 F 379 F 379 F 379 F

379 F 349 F 379 F 379 F

379 F

379

379 F 379 F 349 F 349 F 299 F 379 F

379 F 369 F

VENTE PAR CONRESPONDANCE TEL: 03.20.90.72.22 TEL: 03.20.90.72.32 FAY: 03.20.90.72.23 ESPACE 3 VPC- THE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1 59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE & PARIS RIVOR 01 40 27 88 44 01 48 05 41 88 **VOLTAIRE** 11) LL 03 20 57 84 82 8 93 20 55 67 43 82 97 42 66 91 DEVIUN. FAIDHERE

GAME'S ALGION PARISIENNE PARL 0130 55 1020 CERGT 3 0130 75 05 42 ST QUENTIN TVELINES 0130 57 13/43

299 F

379 F

349 F 329 F 379 F 379 F 379 F 379 F

> GAME'S NORD DOUAL. DOUAL 83 27 97 87 71 LILLE 83 20 13 92 92 VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S AUTRES LENS 03 21 70 01 47
AMIENS 03 22 91 73 33
REIMS 03 26 88 24 20
MONTPELLIER 04 67 64 05 00
VAL THOIRY 04 50 20 80 00 LENS

E COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32 CONSOLES ET JEUX Je joue sur: PRIX

port (Jeux 1251 consoles & acc 60f) par Califssimo ou por Chronopost:65f (patiennent hors CR) (sout DOM TOM et CEE)

TOTAL A PAYER paiement . || Chèque postal | ... || 3Chèque banquaire

1_1 1_1_1_1 1_1 1_1 1_1 exp ___/ __ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

J. GAME 80V □Contre remboursement +35F

PLAYSTATION NINTENDO 64

SATURN DREAMCAST □ DVD

Nom Nº Client(s) délà client): Adresse . ..

Code Postal:

☐ Mandat Cash

Signature

PASSE TES **COMMANDES SUR** LE

ET **3615 GAMESJEUX** 2F23/mn

3615 ESPACE3

* CEE, DOM-TOM yeux 4Df, consoles 90f, 70UTES LES COMMANDES SONT LIMREES EN COLLISIMO RRIX vikulaties sout enquir d'impression, pendrant la durate de la publication, tourge les marques sont déposées par leur propriétoires respectés. Dans la limite des stocis gisponificies.

BILLING Le jeu vidéo : un bullius a part uniture

Ça y est, la PlayStation 2 a réussi son débarquement aux Etats-Unis. Un véritable raz-de-marée qui ne devrait pas tarder à déferier chez nous. Toutefois, doit-on prendre Sony pour les maîtres du monde ludique ? Hum, non, loin s'en faut. Ainsi, même si Sega semble accuser le coup (sauf aux Etats-Unis, remarquez), la concurrence de Nintendo et Microsoft s'annonce aussi virulente que « nécessaire ». Ah tiens, indrema aussi fait son cinéma. Ben voyons, c'est pas gagné...

Sega change la donne...

Lors d'une récente conférence, les dirigeants de Sega ont finalement confirmé une vieille rumeur : oui, désormais Sega va développer des jeux pour d'autres plates-formes ! Franchement, comment aurait-il pu en être autrement alors que les finances de la société sont au plus mal et qu'isao Okawa, président du groupe, vient d'annoncer qu'il souffre d'un cancer à l'œsophage... Sur le papier, l'ambition de Sega est de passer de 4,2 % de parts de marché actuellement, à 25 %. Pour info, aujourd'hui c'est Nintendo qui domine les débats avec 19,6 % de parts de marché. Pour y parvenir, Sega va multiplier les projets sur PC et PDA (vous savez la tribu

des Psion, Palm Pilot, etc.), mais probablement aussi sur des machines de jeux. Ainsi, bien qu'Isao Okawa refusa de révéler le nom des machines vers lesquelles Sega allait désormais se tourner, Shouichi Yamazaki (vice-président du groupe) laissa entendre qu'il était fort possible de retrouver des titres Sega sur Game Boy Color, voire sur PSone. Nous attendons de voir, mais pour un Shenmue Chapter II sur PlayStation 2, faut pas trop rêver non plus...

Metal Gear Solid 2, plus tôt que prévu?

Hum, je sais, l'accroche est bien fourbe, juste histoire de faire monter la pression, de vous donner envie de bondir en poussant des onomatopées non maîtrisées. Oui, je sais, là je fais inutilement durer le suspens, mais c'est aussi ça qui est bon. Rester dans l'inconnu, espérer, constituent des sentiments très excitants. Parfois plus intéressants finalement que la connaissance, abrupte, définitive. Enfin, ça y est, je sens que vous n'y tenez plus. Allez, je me lance : oui,



certains d'entre vous pourront jouer à Metal Gear Solid 2 dans près de 3 mois. Non, il ne s'agira pas du jeu, mais juste d'une démo jouable glissée avec Zone of the Enders, l'autre production de Hideo Kojima qui sortira début février... au Japon! En clair, ce n'est pas encore gagné, mais les fans absolus trouveront tout de même de quoi s'enflammer d'ici peu de temps.



QUELLE

RESISTANCE,

OUAS, JE SUIS UN REBELLE, QUI NE JOUE QU

AVEC UNE CONSQUE

LINUX, DONC, QU NE JOUE À RIEN EN CE MOHENT

Je ne sais pas si vous vous en souvenez, mais il y a quelques mois nous vous avions déjà présenté dans ces lignes, l'Indrema, console conçue autour du système d'exploitation Linux, censée apporter la révolution et tout et tout... Moui, moui, moui. Bon, autant dire que depuis plus personne n'en parle car rien n'a été vraiment montré. Et puis franchement, face aux fauves Sony, Microsoft, Nintendo et Sega, mouais, l'Indrema bah c'est pas gagné. Enfin quoi qu'il en soit, la veille du lancement de la PS2 aux States, hop, nous avons reçu un ch'tit mail présentant les 10 bonnes raisons de ne pas acheter la bête de Sony. A vous de voir...

1. Le look de la PlayStation 2 semble avoir été dessiné par les créateurs de la série Max Headroom.

2. Des losers seront dans la file d'attente, devant une boutique durant deux jours, histoire de se rendre compte de ce qu'est un risque de pénurie créé artificiellement! De plus, ils vont payer le prix fort puisqu'ils veulent tous le jouet le plus hype du moment! Qui a parlé de pigeons?

3. Il faut acheter Américain, mais la Xbox ne compte évidemment pas, puisque Bill Gates possède son propre Etat.

4. Même une console divine ne vaut pas les 300 \$ que l'on vous réclame pour cette PS2. C'est du dépouillage déguisé.

5. De toute façon, un hacker parviendra à programmer un émulateur PS2 sur Indrema!

6. Nintendo est au niveau de la maternelle.

7. Au moment où vous achèterez la PS2, sa carte graphique sera déjà dépassée. Alors que celle de l'Indrema est up-gradable !

8. Quatre connecteurs manettes et un accès à Internet, l'Indrema a tout cela, pas la PS2. Allez, on sait bien que vous n'avez pas qu'un seul ami.

9. Si la Xbox parlait, elle dirait : « je suis Microsoft, toute résistance est inutile ! ». L'Indrema dirait : « nous sommes ouverts, viye la résistance ! ».

10. Mais la raison n°1 pour ne pas acheter une PS2 est que l'Indrema est une communauté de développeurs indépendants. « A nous les jeux les plus pervers ».

Nintendo et Konami main dans la main

Depuis près d'un mois, la rumeur sur un éventuel rapprochement entre Nintendo et Konami circulait. En bien désormais, la confirmation est tombée, les deux géants se sont officiellement associés pour donner naissance à une nouvelle société, baptisée Mobile 21. Objectif avoué:



la conception de jeux multi-joueurs pour la Game Boy Advance et la GameCube. Une excellente initiative mais qu'il faudra tempérer pour nous autres occidentaux et ce pour deux raisons au moins. Primo, auronsnous accès à de tels services ? Secundo, vous laisserez-vous tenter par les deux premiers titres, j'ai nommé Mail de Cute (bah euh, hop j'envoie des messages tout mimi) et Monster Battalion (un Pokémon-like a priori) ? Suup... eeer...



House of the Dead,

Au secours, mais que leur arrive-t-il ? En effet, après Mario, Mortal Kombat, Street Fighter, Tomb Raider et Resident Evil, le prochain film inspiré d'un jeu vidéo pourrait bien être tiré du shoot (ah ah, que d'humour) de Sega, House of the Dead. Ainsi, ce serait la boîte américaine Mindfire qui aurait récupéré les droits d'histoire pour nous faire un chef-d'œuvre du septième art, dans le genre huit clos romantique... Ben voyons. En tout cas, même si pour l'instant les détails sont rares, il flotte comme une odeur de portnawak au-dessus de ce projet. Mais bon, c'est très subjectif remarquez...

And the winner is

Retrouvez chaque mois le top 5 des meilleures ventes japonaises et européennes toutes consoles confondues. A cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de novembre et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois. Nos sources sont les magazines Weekly Famitsu (Japon), CTW (Europe) et l'organisme NPD Group (Etats-Unis).

TOP 5 JAPONAIS: 1. Dragon Quest VII (PS) • 2. Yugioh Duel Monsters III: Holy War God Advent (GBC) • 3. Gekkikukan Pro Base-ball (PS2) • 4. Dino Crisis 2 (PS) • 5. Moto GP (PS2) • **TOP 5 EUROPÉEN**: 1. FIFA 2001 (PS) • 2. MSR (DC) • 3. Tony Hawk's Pro Skater 2 (PS) • 4. Pokémon Yellow (GBC) • 5. Pokémon Pinball (GBC) • **TOP 5 ETATS-UNIS**: 1. Pokémon Silver & Gold (GBC) • 2. Tony Hawk's Pro Skater 2 (PS) • 3. Tony Hawk's Pro Skater (PS) • 4. Madden NFL 2001 (PS) • 5. Gran Turismo 2 (PS)

Le top 10 PlayStation 2 made in U.S.A.

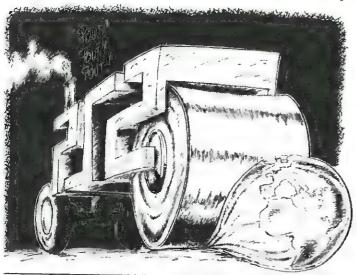
Comme cela avait été le cas pour la Nintendo 64, puis la Dreamcast, la semaine précédant le lancement officiel de la PlayStation 2 aux Etats-Unis, quelques jeux avaient été proposés à la vente. Résultat immédiat, au cours de cette semaine, la vente des jeux PS2 représentait déjà 11 % des ventes globales de software alors que la console n'existait pas encore réellement. Quoi qu'il en soit, et rien que pour vous, voici le top 10 des titres PS2 sur cette période. Un classement dominé par le sport et le foot ricain en tête, ce qui nous étonnera particulièrement de la part de nos cousins du nouveau monde...

1. Madden 2001 • 2. Tekken Tag Tournament • 3. SSX • 4. Armored Core 2 • 5. Smugglers Run • 6. Ridge Racer V • 7. Dynasty Warriors 2 • 8. Orphen • 9. Silent Scope • 10. Midnight Club

La Dreamcast et le monde

Alors que Sony vend des PlayStation 2 par wagons entiers, de son côté Sega Europe vient d'annoncer fièrement son premier million de Dreamcast écoulées sur le vieux continent, et ce après un an d'exploitation. Dans le même temps, c'est 2,5 millions de jeux qui auraient trouvé preneurs. Pas mal dirons-nous, mais inquiétant de constater que l'avance prise par Sega en un an, paraît des plus fragiles avant l'arrivée de la PS2. Au Japon, par exemple, la Dreamcast totaliserait moins de 2 millions de ventes tandis que la PS2 culminerait déjà à près de 4 millions! Près de deux fois plus de machines vendues en deux fois moins de temps, flippant. Finalement, c'est paradoxalement aux Etats-Unis que Sega serait le mieux implanté avec environ 2,5 millions de Dreamcast. C'est loin d'être gagné pour Sega.

Comment se porte la PlayStation 2 ?



Bah pas trop mal, merci pour elle. En effet, après son carton aux Etats-Unis, les 500 000 machines disponibles étant parties en moins de 10 minutes (!!!), l'activité PlayStation 2 a enregistré un chiffre d'affaire de près de 250 millions de dollars (soit environ 2 milliards de francs tout de même !) rien que pour le jeudi 26 octobre. Un record absolu balayant tous les lancements de blockbusters hollywoodiens (les gros films, quoi !). Dans le détail, on recense près de 1,3 millions de jeux vendus, soit un peu plus de deux par console. Dans le même registre, maigré la rapide pénurie de Memory Card 8MB, 1 million d'accessoires PS2 ont trouvé preneurs. Impressionnant. De l'autre côté du Pacifique, sur l'archipel nippon, le tableau est assez flatteur. En effet, depuis le 4 mars dernier, il faut compter avec plus de 3,52 millions de PlayStation 2 et plus de 8 millions de jeux vendus. C'est clair, ça va calmer la concurrence, Sega en tête qui continue à perdre des milliards chaque année. Triste constat tout de même, lorsqu'on sait que pour l'instant les meilleurs jeux se trouvent sur Dreamcast alors que la PlayStation 2 se contente d'accueillir les productions de secondes zones... Morale de l'histoire : pour l'instant difficile, voire impossible de lutter contre la puissance marketing de Sony.

Suite et fin de notre spécial Zelda ce mois-ci avec deux albums aux couleurs musicales très variées. D'un côté, l'OSV de Majora's Mask, un score de grande qualité signe Kondo San comme d'hab', et de l'autre, des remixes de l'Ocarina of Time. Eh oui, je vous avais prévenu, Zique Pad fait dans l'éclectisme pour ce numéro de Noël. Tenez, d'ailleurs, histoire de fêter dignement cette fin d'année, et de millénaire (ne l'oublions pas celui-ci), il me fallait vous trouver un zoli cado tout bo... Ce dernier prendra les traits de deux superbes albums Shenmue, hop, rien que pour vous! Après ça, si vous ne vous sentez pas gätés, eh bien vous avez

encore la possibilité de ressortir un bon vieux CD de Charlie Oleg. Quoi qu'il en soit, plus que jamais vous comprendrez bientôt que les meilleurs jeux vidéo ne se contentent pas de charmer vos yeux...

Par Colum

The Legend of Zelda Majora's Mask

• Reference : PICA-2006 • Compositeur & Koji Kondo et Toru Minegishi

Mask possède une ambiance si captivante, il le doit beaucoup a sa trande son un general, et plus particulierement aux compositions du que Kondol Minegishi, Histoire parallèle à l'Ocarine of Time. Majora's Mask a reans de nombreux clements ou jeu precedent it il en va do même pour cette:B:0: Vous retrouverez ansi le tres enjune / cras Domain, le nustalgique/Lon, Lon:Ranch et quelques autres themes marquants. Toutefois, la plupart des meladies ent elé eartes pour l'occession et les fans ne pourront que se réjouir, pas exemple duiretour du thème principal des re-arrangé ici avec maest ia. A l'image du jeu, les melodies se revélent cette fors ci nent d'un style arabisant utilisant avec parci un peu plus sombres qu'à l'accoulumes. Bienievidemment, letton d'ensemble reste essezinail respectant ainsi kesprit des Zelda, mais a l'instar de plages comme Astral Observatory un sentiment de garate mele de crainte (traduit musicalement par des rythmes plus lents et des sonontes plus. graves) reste toujours perceptible. A ce tifre par leur cote majestocox et l'instrumentation choisie, certains themes rappellent par-

Town declines en trois versions distinctes reprenant les trois jours de l'aventure. restent quant a eux assez symptomatiques de la direction qui a eté prise par cet album. Assez enjoyes au depart, s'accélérant par la suite: ils finissent carrement par sombier dans des accords beaucoup plus lugubres. Dans ce registre, il ne faudrait surtout pas oublier Last Day la mélodie annonciatrice de l'Apocalypse. Superbes nappes sonores montant crescendo suivles d'accords au clavecin soulignant l'aspect imminent et stressant du moment. It solennité de binstant est le parfaitement Zalda, orthlic dans l'Orarma of Time, mais retranscrite: En outre: vous remarquerez aussi que de nombreux themes s'impregmonie des instruments aux sonorités proches de la cithare et des percussions tres typues du Moyen Ohent Leffel nicher ché semble vouloir introduire une vague impression de mystere avec des melodies Jancinantes, Ace titre, Southern Swamp et Majora's Theme demontrent la maîtrise du duc Kondo/Minegishi. Quant aux thèmes employes pour les donjons, ces derniers, distillent plus des atmospheres musicales que de veritables musiques. Ainsi, des titres

ela ne fait aucun doute. Si Majora's Ben Hur, Les titres Clock Tower, puis Clock comme Cavern ou Woodfall Temple s'inspirent des environnements visites et les mansforment en plusieurs melodies (le clapotis des gourtes d'eau dans les cavernes, le souffle du vent, étc) idéal pour l'ambiance, ainsi que pour inciter à la con-centration dans le jeu. Finalement, il faudra aussi noter que la plupart des instruments synthetises ont vulleur qual-



ite's affiner depuis l'Ocarina of Time. Ainsi, une attention toute particulière semble avon eta apportes aux nercussium, milia surrout aux chœurs tres presents au cours de l'album et judicieusement exploites comme dans Calliong the Four Giants ou Stone Tower Temple, Vous Laurez done comprise The Legend of Zelda Majora's Mask n'est pas seulement un jeu diexception, dest aussi un album dune richesse des plus conséquentes





usic diversity additions. Software via decrimations de type de all service tente bien práticina et ethorica lei trock a desc incient teet trole National e-coallegi leies. La Jasse, en un niet beien les

(http://www.cojapan.co.jp) GAME MUSIC ONLINE

(http://www.gameniusic.com)

(http://store.yahoo.com/freethough t/index.html)

(http://www.tokyopop.com/toky-

(http://www.the-place.com)

The Legend of Zelda Ocarina of Time Re-Arranged Album

• Référence : TKCA-71824 • Durée : 51'51 (12 plages) • Compositeur : DJ Moka

33333333

Avis

Zelda s'essaye à la dance-technoïsante avec ce Ocarina Of Time Re-Arranged. Un essai pas complètement convaincant mals qui contient néanmoins quelques pièces sympathiques. A réserver aux vrais mordus et rien qu'à eux

ttention album extraterrestre! En effet, en marge des traditionnels. CD. estampilles The Legend of Zelda, je vous al dégoté Ocarina Of Time Re-Arranged Album. comprenez par là un CD 100 % remixé. Exit Kondo, welcome DJ Moka. Rien que la presentation joue sur le registre psychédique has-been à mort. Pourtant, même si on se dirige plutôt du côté de la techno, l'esprit Zelda reste intact et c'est bien ce qui rend cet album si particulier. En effet, contrairement à



Parasite Eve Remix qui misait vraiment sur un gros son digne de la scène underground niaponne. Ocarina of Time Re-Arranged conserve l'esprit mignon tout plein, de l'original. Prenons par exemple Epona Song-Lon Ranch, sur un fond de musique country teinté de pop, vous retrouverez le chant ini-

tial mais cette fois-ci chaleureusement interprété en japonais par Shiratori Emiko. Ainsi, dans ce lot de zik-soupe (il faut bien le reconnaître) certaines plages parviennent néanmoins à surnager. A ce titre, Zelda's Theme est tout simplement mag nifique. D'accord, vous le connaissez tous par cœur et ce n'est pas cette version qui a elle seule va vous faire adorer cet album, mais l'ajout des violons, d'un xylophone et de quelques sonorités électroniques apportent fraîcheur et candeur à cette remarquable mélodie. Perso, j'aime bien. Great Fairy's Foutain possède aussi quelques phrasés bien inspirés. C'est peut-être léger et superinnocent, mais lorsque vous avez déjà oué au jeu, vous ne pourrez être que touché. Si, si, je vous assure, Que dire alors de Hyrule Field Main Theme? Mhum, en bien que c'est un peu la cacophonie par épisode, mais que

l'effet paraît voulu, donc ... Non, plus sérieusement cette plage est, elle aussi, assez sympa surtout lorsque la trompette fait son apparition en fin de morceau. Dans le même registre, la version de Temple of Time s'avère elle aussi assez réussie: Chants grégoriens toujours aussi majestueux couples à quelques variations de tonalité, certes rien d'inoubliable, mais les fans devraient néanmoins apprécier. Au final, Ocarina Re-Arranged propose done 12 plages dont, soyons franc, une petite demidouzaine valent vraiment le détour. Pour le reste, én bien disons qu'il s'agit de dance pour pré-ado. N'allez pas croire que ce soit tout pourri. juste que DJ Moka aurait pu balancer des samples un peu plus musclés sans que cela n'eut gêné quiconque. Un album assez marginal donc, mais qui deviendra peut-être collector d'ici quelques années. Allez, qui sait.

• Référence : POCX-1116 • Durée : 38'00 (8 plages)

Compositrur: Toshiyuki Watanabe, Ryuji luchi,

3333333333

Shenmue Original Sound Track

Shenmue Orchestra Version

• Référence : ITYCY-10034-5 • Durée : Disque 1 67'31 (20 plages) • Disque 2 59'4 (19 plages)

· Compositeur : Yozo Koshiro

~~~~~~~~

u Suzuki nous avait prévenu Sherimue serait le plus beau jeu du monde. C'est un fait, mais au delà de l'excellent graphisme, se dissimulent aussi deux splendides albums, l'un reprenant directement les musiques du jeu, l'autre est intégralement orchestral. Des que vous aurez l'occasion d'entendre les premières mélodies, vous comprendrez pourquoi ces deux albums possèdent une force incroyable. Les thèmes lyriques s'en-chaînent tandis que les émotions se bousculent. L'orchestre confère une beauté presque irréelle à certains. titres grâce à la pureté du mariage entre instruments à vent, cordes et accords plaques magistralement au piano. Maîtrise du début à la fin Shenmue Orchestra n'a rien à envier aux grandes B.O. de film, tant cet



album parvient à mêler les genres sachant se faire successivement apaisant, mélancolique, enjoué, grandiloquent. Marque par un style et une instrumentation très asiatique, il s'en dégage une véritable noblesse. Une belle réussite, qu'il est sincèrement très difficile de présenter avec de simples mots. On s'imprègne de Shenmue Orchestra, on ne se contente pas de l'écouter vraiment excellent, même si certains un reprocheront de ne proposer que » 38 petites minutes d'un plaisir musical intense.

l'Original Sound Track étonne quant a l'uj autant par l'élégance de ses compositions que par la qualité des instruments synthétisés. Composée par Yozo Koshiro, responsable du mythique Streets of Rage, la B.O. de Shenmue vous l'aissera un souvenir impérissable. À la lumière d'une telle prestation; il apparaît évident que la Dreamcast regorge de qualités assez.



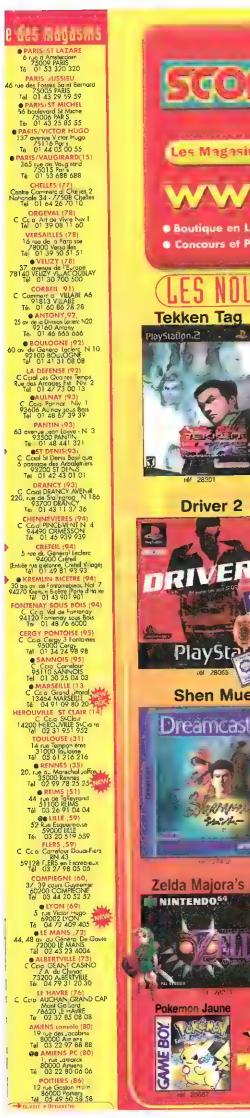
incroyables. Quoi qu'il en soit, vous retrouverez donc de nombreux thèmes de l'Orchestra Version mais remaniés et souvent déclinés pour s'adapter à diverses situations. Les styles sontiici beaucoup plus variés incluant, des phrasés classiques, ainsi que des approches beaucoup

Sans metre encore impregne de l'ambiance du jeu, je peux déjà avoue, que les musiques de Shenmue appartiennent litteralemement aux plus belles jamais composées pour un jeu vidéo Deux albums somptueux très forts, très touchants. Une excellente idée de cadeau pour Noël.

plus jazzy. La richesse ludique de Shenmue n'était donc qu'une composante de la qualité de ce titre, tant les musiques semblent accompagner, puis magnifier le déroulement de l'aventure. Parfois, il est préférable de se taire devant tant de beauté.









JEUX MDEO CONSOLES PC CD ROM

NEUFS & OCCASIONS

Les Magasins seront ouverts les Dimanches 3 10 17 et 24 Décembre !

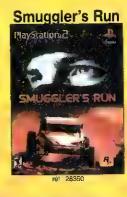
scoregames.co

- Boutique en Ligne sécurisée Toute l'actualité des Jeux Vidéo Côte argus de vos Jeux Vidéo
- Concours et Promotions en Ligne La boutique en ligne, nouvelle génération











Driver 2



FIFA 2001

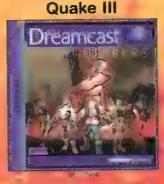






Shen Mue

PlaySta



Mario Tennis

Jet Set Radio

Mario Party

Ready 2 Rumble Box

Zelda Majora's Mask

RAMA mark.















Demain ne meurt Jan















Nous vous RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO,

CONSOLES & ACCESSOIRES

BONS DE REDUCTION PURTUE JEUX VIDEO, CCESSOIRES & DVD

layStation c



Bons de réduction dans le Catalogue SCORE-GAMES









AMANDEZ PAR TELEPHONE : 46 735 735

MANDEZ PAR MINITEL (2,21F/Mn): -15 SCOREGAMES

MMANDEZ PAR INTERNET :

w.scoregames.com



A VALOIR SUR UNE PlayStation_®C



POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 150F LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS

Nom Réfresse : Ville		d' <u>1éconse</u> " <u>léconse</u> " <u>Herei</u>	cadre de l'achat un produit illé aux m neurs ullé aux m neurs l'appaser votre anature	SCORE Games V 6-12, rue Avau 92245 Malahoff cen
Articles	remplacement (au même prix	Aéférences	Prix	□ Je règle par chèque □ Je règle par mandat □ Je règle par Carte Bancaire n°.
Frais de port Chrono	assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49	F) Console/Lecteur 70F	e SIOCH	Expire le

Total à pauer

Frais de port DOM-TOM/CEE/Monaco/Corse (1 à 6 jeux/films 96F) Console/Lecteur 320



Les temps sont durs... Les virus, microbes et autres pourfendeurs de santé invisibles semblent graviter avec insistance autour de nous, comme pour bien nous signifier que l'été était fini et qu'il fallait s'attendre à devoir batailler avec l'hiver, rude vieillard au regard glacé, perdu entre l'automne au regard vague et le printemps où tout n'est que renaissance. Un temps qui pousse à la mélancolie, pour le moins, lorsqu'on a la chance de ne pas tomber malade...

PlayStation, PlayStation 2

Commençons par quelques chiffres, allez hop! Les derniers en date concernant Sony font état d'un total de 3,52 millions de PS2 vendues au Japon à la fin septembre, auxquelles s'ajoutent 8 millions de jeux distribués pour cette même machine. Du côté de la PS et de la PSone, les chiffres sont évidemment plus impressionnants avec un total cumulé de 75,92 millions de consoles mises sur le marché, ainsi que plus de 690 millions de jeux (!). Mis sur le marché ne signifie pas nécessairement que tout a été vendu mais tout de même, on reste admiratif devant des chiffres aussi « énormes ». Sur un rythme mensuel plus parlant, on peut dire qu'il s'écoule désormais environ 200 000 PS2 et 80 000 PSone par mois au Japon. Pas mal...

Selon PC Data, la vente de jeux PS2 aux Etats-Unis, lors de sa première semaine de lancement, a compté pour 11 % dans le total des ventes de jeux sur consoles. Derrière les intouchables Pokémon Silver et Gold sur Game Boy Color (sic), on trouve donc Madden NFL 2001, en 5ª position, et Tekken Tag Tournament, à la 8° place. Gageons que chez nous le classement sera quelque peu different...

L'hiver approchant, il semblerait que les simu lations de glisse se multiplient (logique me direz-vous). C'est ainsi que Capcom nous propose « **Snowboard Heaven** », sur PS2, qui incluera huit personnages et quatre modes de jeu. Pour compléter ces révélations s omme toute classiques, sachez qu'il y aura



également des circuits hors-normes, vous faisant évoluer à la surface d'un lac gelé, dans les rues d'une ville ou à l'intérieur de vastes tunnels.

Restons dans les embruns glacés et le snowboard avec « Happy Happy Boarder in Hokkaido », d'Atlus, toujours sur PS2. Cette simulation se distingue surtout par ses possibilités inédites, comme la présence d'un mode Aventure « romantique » (les Japonais adorent ce genre de truc) ou encore la possibilité qui vous est offerte de prendre des photographies pendant le jeu, histoire de créer de véritables albums-photos. Reste à voir, à côté de ça, ce que la simulation elle-mème vaut vraiment...



La frontière entre console et PC tend à se dissiper, on le savait... Il n'est donc pas étonnant de voir arriver sur PS2 « Age of Empires II », le célèbre jeu de stratégie de Microsoft (bah vi, Microsoft, la Xbox, tout ça...). C'est apparemment Konamı qui s'occupe de l'adaptation et un mode de jeu online est d'ores et déjà prévu. Comme sur PC quoi...

Après avoir repoussé sa sortie plusieurs fois, SNK semble décidé à sortir « **Metal Slug X** » sur PlayStation fin janvier. Pour mémoire, rappelons que Metal Slug est un petit beat-them all super-marrant qui est déjà sorti en arcade et sur Neo-Geo. Un jeu pas extraordinaire mais au capital sympathique certain, alors voilà, j'en parle...

Séquence « grand n'importe quoi » avec « **Guitaro Man** », un jeu d'action musical de Koei sur PS2. Vous y incarnez un joueur de guitare qui voyage avec son chien, Puma. Votre guitare vous sert d'arme pour défier les ennemis qui croisent votre chemin et Puma



peut même, à certains moments, se transformer en ghetto blaster pour vous aider (un ghetto blaster, je le rappelle, est un gros poste de radio sur lequel on écoute de la musique bien fort). Là, fatalement, on ne peut pas dire qu'ils n'ont pas tenté d'être originaux, au moins...

Curieux : une compagnie taiwanaise du nom d'Acer serait en train de mettre au point un lecteur de DVD spécial, capable de lire les jeux PlayStation et PC grâce à l'adjonction 1) d'un processeur RISC dédié cadencé à 300 Mhz et 2) d'un soft d'émulation (normal). Un lecteur de DVD nouvelle génération, dont on comprend toutefois assez mai le fonctionnement : faire tourner des jeux, c'est bien, mais comment faire pour brancher un clavier ou des paddles dessus ? On risque pourtant bien d'en avoir besoin. Bref, machine hybride ou info bidon ? L'avenir nous dira ce qu'il faut en retenir...

Quelques infos et photos supplémentaires concernant « Seven : Lacemorse's Cavalryman Corps », RPG de Namco prévu en fin d'année sur PS2. La trame du jeu se résume en quelques mots : il y a de cela bien longtemps, des démons menaçaient la Terre. Ils furent bannıs par sept héros dotés d'armes prêtées par les dieux. La malédiction frappe à nouveau et c'est à vous, désormais, de trouver ces armes légendaires pour chasser le Mal qui rôde autour de vous. Vous incarnerez tour à tour les sept nouveaux héros de cette aventure, apprenti-chevalier, soldat... dont les destins, évidemment, s'entrecroisent. Côté réalisation, on remarquera surtout les graphismes très dessins animés et un nouveau système de combat, qui autorise

de multiples rotations afin de décider de l'alignement de vos personnages (ce qui influe sur leurs actions). Namco s'est souvent distingué, mais peu dans le domaine du RPG. On attend de voir ce que cela peut donner...



On pensait ne voir ce genre de scènes qu'au Japon, et pourtant, lors de la sortie de la PS2 aux Etats-unis les foules se sont amassees et certains ont même passé la nuit devant leur magasin. La plupart des enseignes ont donc écoulé leurs stocks en un temps record, parfois en moins d'une heure ! A San Fransisco, les employés de Sony, grands seigneurs, offraient des Tishirts, des porte-ciés et même parfois un petit truc à manger (!) aux gens qu. attendaient dans la file d'attente des heures durant. Certains petits malins auront reussi a revendre leur PS2 au plus offrant et d'autres n'ont pas hésité à débourser plusieurs milliers de dollars pour se procu rer la machine de leurs rêves (on parle d'offres à 3 000 dollars, soit plus de 20 000 francs!). A croire qu'être riche et un peu bête autorise à faire abstraction du concept de patience..



Les jeux vidéo qui se sont le plus vendus entre mars et septembre 2000 au Japon sont désormais connus, et aux trois premières places on trouve devinez quoi ? Trois jeux PlayStation: 1) Dragon Quest VII (3 500 000 exemplaires vendus), Final Fantasy IX (2 630 000 ex.) et Super Robot Taisen Alpha (710 000 ex.), A la vue de ces titres, deux constats s'imposent : 1) le RPG reste le genre roi au pays du Soleil Levant, et 2) Greg a parfois des goûts assez sûrs (même si parfois on en doute, je plaisante), Super Robot Taisen étant un jeu qu'il a encensé envers et contre tous, étant manifestement sûr de son jugement. L'histoire l'aura finalement reconnu...

Olympus Optical devrait avoir commercialisé, il heure ou vous lirez ces lignes, un appareil assez curieux du nom de « Eye-Trek Model FMD-20P » au Ja lunettes spec ales qui se branc lier la visio it enorme!



Bon, là je me fais un petit plaisir personnel en revenant 30 secondes sur le jeu PS « Fist of the North Star », développé par Bandai et que nous aurions dû tester ce mois-ci, si le jeu n'était pas en rupture de stock au Japon (malédiction !). Le titre reprend les 108 épisodes de la série télé (donc au secours le nombre de boss que vous devez être amené à rencontrer) et est divisé en huit stages. Question jouabilité, ça n'a pas l'air d'être du grand art éminemment subtil mais j'ai tout de même hâte de pouvoir m'y essayer le mois prochain. Voilà, c'était mon coup de cœur différé du moment...



inter of 1 11 (1) La célèbre compagnie americaine prevoit en effet de sortir au moins huit jeux sur cette machine l'année prochaine. Rien que ça. Parmi eux, on retrou ve evidemment quantité de titres déjà connus. Voici la liste : Army men Air Attack 2, Army men Sarge's Heroes 2, Heroes of Might and Magic, High Heat Baseball 2002, Portal Runner (un jeu d'action aventure en 3D, avec une jolie heroine), Warriors of Might and Magic, World Destruction League Thunder Tanks (une simulation d'échecs très pointue, ok, je plaisante) et World Destruction League War Jetz. Une pléthore de titres, donc. nais on espere que quantité rimera ici avec

Tiens, voilà un petit jeu original qui vous met dans la peau d'un descendant de Sherlock Holmes (la tendance à vous camer en moins). « **Digital Holmes** » (Arc - PS2) est un titre que l'on définit comme étant un



Tactical Talk Strategy game. On peut traduire cela par euh... « jeu de stratégie avec discussions tactiques ». Le principe est amusant puisque vous passez votre temps à causer, mais les discussions sont vécues comme de véritables combats, avec des jauges de tension, mensonge, confiance en soi, etc. Evidemment, le jeu sera entièrement en japonais, donc les gens normaux comme vous et moi n'auront aucune chance de pouvoir s'y essayer. Je regarderai Greg, comme d'habitude...

Sony Music prévoit de sortir une série de DVD vidéo assez particuliers sur PS2 : les Space Venus series ». Ce seront en fait des concerts ou des clips enregistrés par des stars de la... musique japonaise, que , South the oir a loisir sur votre conso-'e. Le truc, and que les images ne sont pas enregistrees de façon conventionnelle, loin de là. Une battene de plusieurs cameras numériques, savamment disposees (voir photo), permet d'enregistrer des sequences d'ima, es de maniere très ori ginale. Au final, sur votre PS2, vous pouvez profiter de vues panoramiques en scrollant sur l'ecran et pouvez même, dans une certaine mesure, effectuer des effets de rotations et de zooms. Cette technologie est en cours de « développement » et Sony pourrait bien l'étendre à d'autres domaines (des evénements sportifs par exemple) si l'essai se révèle finalement réussi



Ça y est, Activision a acquis les droits intellectuels de Tenchu, rachetant la franchise à Sony Music Entertainment. Une nouvelle qui s'accompagne d'une précision heureuse: **Tenchu 3** sur PS2 fait partie des projets d'Activision, à l'avenir, et son développement est officiellement annoncé! Ça, pour une bonne nouvelle...



Dreamcast



On vous a déjà parlè le mois dernier du VMS à quadruple capacité. Mais quel ques nouvelles infos nous sont arrivées Tout d'abord, l'ecran LCD est supprime, ce qui signifie sürement l'arrêt du développement des mini-jeux téléchargeables. Ensuite, la mémoire sera diffusée en

quatre banques différentes. On passera de l'une à l'autre en appuyant sur un bouton inclus. Une LED indique sur quelle banque on se trouve. Enfin, il est intéressant de savoir que Sega a, tout comme Sony, des problèmes de production qui l'empêche de fabriquer la quantité désirée. Il va falloir qu'il se grouille, surtout que l'édition limitée de Phantasy Star Online est censée inclure un de ces VMS à l'eff.gie de Sonic...

La date française de la sortie de **Phantasy Star Online** est confirmée pour le 26 janvier 2001. Seulement un mois après le Japon, voilà une bonne nouvelle. Tous les joueurs de tous les pays connectés pourront s'affronter jusqu'à 4 simultanément dans ce RPG hyperattendu de tous.



Encore un progrès dans le jeu en réseau! Sega est prêt à mettre sur le marché l'adaptateur Broadband pour la Dreamcast. Les premiers exempiaires devraient arriver aux U.S.A. le 2 janvier pour un prix avoisinant les 400 francs. En fait, toute la structure est déjà en place mais, le constructeur préfère se concentrer sur les cinq prochains titres

online qui devraient sortir avant la fin de l'année. Ainsi, le jour de la sortie de l'adap tateur, une dizaine de jeux seront jouables en réseau afin de vraiment profiter des joies du naut dèbit.



Nouvelle qui risque bien de changer votre quotidien. **Sega a officiellement changé de nom**. N'ayez pas peur, le change-

ment est minime, voire risible. Sega Enterprises n'est plus, il faut à présent dire Sega Limited. J'imagine les heures de brainstorming qu'il y a dû avoir pour arriver à ce résultat. Et, qui dit nouveau nom dit aussi nouveau logo. Regardez-les bien et jouons au jeu des sept erreurs. Un indice : en fait, il n'y a qu'une seule différence. A vous de la trouver, mais surtout ne rigolez pas.

Depuis le 9 novembre, Sega a mis en vente un logiciel sur Dreamcast qui permet de creer ses propres jeux d'aventure en 3D, le **Dream Studio**. C'est simple comme bonjour, et on n'a nullement besoin d'une quelconque connaissance informatique pour cela. Tous ceux qui veulent se mettre dans la peau de Square seront ravis. Il y a même une option qui permet d'envoyer par mails ses creations à d'autres personnes utilisant le même logiciel.



Et hop, une nouvelle version du Dream Passport (plus communément appelé DreamKey en Europe). Ce logiciel, qui permet de se connecter à Internet via la Dreamcast, sort sous sa quatrième édition. Les fonctionnalités rajoutées sont la possibilité d'utiliser le modem sur un portable, l'autorisation d'échanges de données afin de permettre les achats en ligne, et enfin la possibilité d'imprimer les pages web visitées. Finalement, il n'y a rien de vital. En attendant, ça sort en début d'année prochaine au pays des Geishas et des gens qui prennent beaucoup de photos quand ils font du tourisme. Pour l'Europe... on peut toujours attendre.

Sega a sorti le 26 octobre au Japon, un nouveau jeu de réflexion en ligne, **Sega Tetris** Plusieurs types de puzzle sont jouables Dans l'un d'eux, on peut jouer à l'une de ces machines que l'on trouve dans les fêtes

foraines et à travers laquelle on dirige un crochet qu'on laisse tomber sur un tas de peluches pour essayer d'en attraper une. En 20 ans, je n'ai jamais nen gagné dans ce type de jeu. C'est ma plus grande défaite ludique. Si vous aussi vous êtes dans ce cas, c'est peut être le moyen de mettre fin à cette frustration.



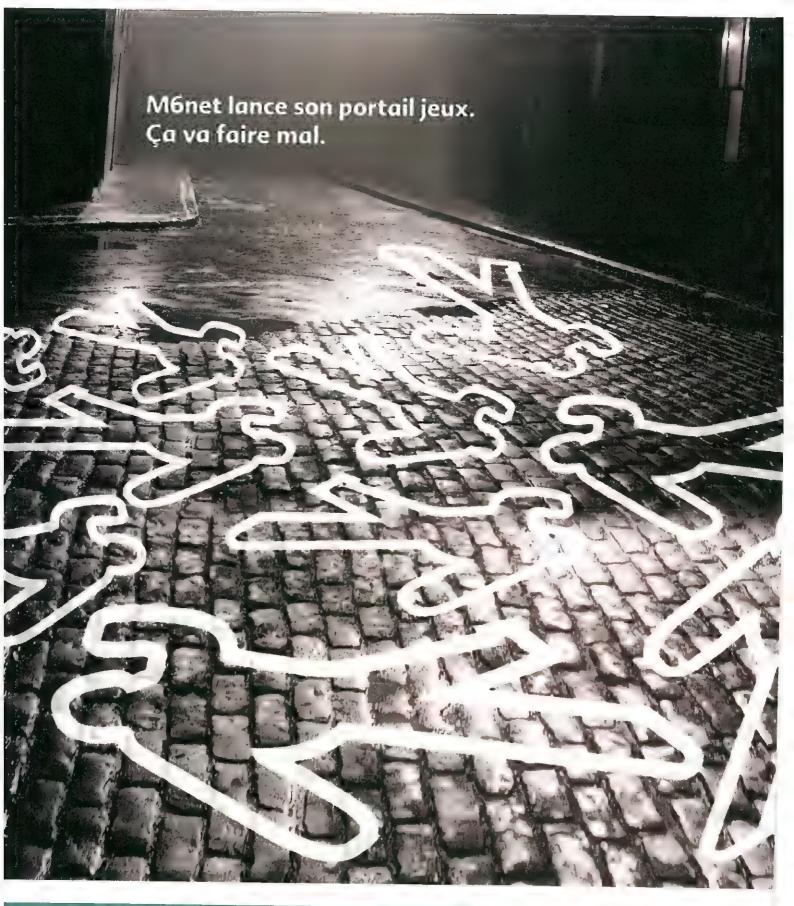
Histoire de se mettre l'eau à la bouche, Sega va inclure une démo de **Sonic 2** avec **Phantasy Star Online**. Je rappelle que ce nouveau Sonic a l'air mortel. Donc pour ceux qui sont vraiment impatients, ils pourront se le procurer à partir du 21 décembre et ce, soit en allant directement au Japon, soit en l'achetant en import (mais dans les deux cas, ce sera très cher).

Suite aux mauvais résultats de la Dreamcast, Sega a décidé de développer sur d'autres plates-formes. Ainsi, il se pourrait qu'une extension pour PC, permettant de faire tourner les jeux DC, sorte d'ici 2001 ! On apprend aussi que Sega compte travailler sui les PDA et qu'il compte vendre des licences de leur technologie à d'autres entreprises pour diverses utilisations sur Internet. Certaines rumeurs parlent même d'une intention de développer sur PlayStation et Game Boy. Où va le monde... L'objectif final de cette manœuvre est de reprendre des parts de marché dans les ventes de jeu. Pour l'instant, Nintendo domine avec 19.6 % de PDM. Sega ne se retrouve qu'en quatrième position avec 4.2 % derrière Konami et SCEI En lançant ce nouveau projet, Sega espère (re)devenir leader et ainsi atteindre la barre des 25 % de PDM.

Alors que le premier épisode pointe le bout de son nez chez nous, des rumeurs concernant l'annulation de Shenmue 2 commençaient à circuler de manière insistante. Fort heureusement pour nous, et le cœur de Julo, tout n'était que mensonges. Mieux encore, de nouvelles infos vont prochainement être révélées et un calendrier sera offert dans le magazine officiel japonais. Julo (prononcez Zulo) va enfin pouvoir respirer.

Xbox

Un jour, Microsoft va dominer la planète. Je ne rigole pas, tous les types qui bossent là-dedans sont pleins d'ambition, on se



Joux-on-résous : Catair plus de Soittees

JOUX ON BOIO : Shoot-themous reflexion plate forme

Downloads & Dimes, patche, add-enally

Shopping I Softwares et econocies IC Mes consoles DVD.

Magazine : Tests, actuces solutions, reportages, vidéos, événements, forums





demande où ils vont s'arrêter. Paul Gross, vice-président de la section mobile de Microsoft, a affirmé être intéressé par la création d'une console de jeu portable, complémentaire à la Xbox. Pour résumer, si la Xbox marche bien, Microsoft mettra en chantier le développement d'une portable que l'on pourra brancher sur la Xbox et avec laquelle on pourrait aller sur l'Internet du Web de la Toile. Pour cela, Paul Gross dit vouloir profiter de leurs expériences dans les PocketPC (des ordinateurs de poche) pour construire la machine ultime. Un jour, tout ce que l'on aura chez nous sera frappé du logo Microsoft, de la cafetière à la chasse d'eau. en passant par les frigos et les canapés, tout y passera.

Maintenant que la Xbox a récupéré l'exclu sivité de Munch's Oddysee, Microsoft compte bien en faire sa « mascotte ». Ben oui, Nintendo a Mario, pour Sega c'est Sonic, il fallait bien que quelqu'un s'y colle pour la Xbox. Vu qu'ils font déjà partie du logo, soit ils sont bien partis pour devenir les représentants officiels de la console, soit c'est juste pour remuer le couteau dans la plaie de Sony, ce qui ne serait pas très fair-play, disons-le franchement les amis!



Afin d'attirer un maximum de jeunes talents encore cachés dans les jupons de leur mère. Microsoft va prochainement mettre à leur disposition un kit de développement light, le XPK (Xbox Prototype Kit), pour leur permettre de programmer une ébauche du projet qu'ils ont dans la tête. Le XPK est entièrement gratuit et si le travail est convaincant, le transfert vers le Kit de developpement Pro semble être assez aisé. Evidemment, si Microsoft s'engage dans un tel projet, ce n'est pas par bonté d'âme, mais une manière intelligente de repérer les jeunes



créateurs avant tout le monde. En même temps, cela permet aussi de déceler des concepts de jeux originaux, ce qui ne serait vraiment pas un

mal par ces temps de non-originalité ludique...

Rumeur : une info de Nikkel news fait état d'une possible signature entre Square et Microsoft pour le développement d'une version Xbox de Final Fantasy 11 (la version online de FF) qui devrait sortir simultanément avec les versions PS2 et PC. Si vous voulez mon avec à moi perso, c'est fort probable. avis à moi perso, c'est fort protable. Square a prouvé par le passé qu'il pouvait aller chez la concurrence sans aucun scrupule. Souvenez-vous, il y a quelques années, les FF étalent une exclusivité Nintendo. Enfin, en attendant, FF 10 ne sortira lui que sur Playstation 2.

Le premier numéro du magazine Xbox a révélé plusieurs titres de jeux qui pourraient bien faire partie du catalogue de la machine. Parmi eux, Unreal Tournament 2, Max Payne (deux titres directement issus



du monde PC) ainsi que Soul Calibur 2. Si vous jouez un peu à « Où est Charlie ? », vous verrez que Squall de Final Fantasy 8 fait partie de la couverture. Encore un indice sur la possible participation de Square dans l'aven-

> N64, GameCube

Une rumeur affirmant que Sega serait prêt à collaborer avec Nintendo pour développer des jeux ensemble, main dans la main, s'est propagée sor le Net comme une traînée de poudre. Vous imaginez comment tout le monde s'est excité (nous les premiers). Cela paraissait trop gros pour être vrai. Effectivement, quelques jours plus tard,



internet, et encore moins ce que vous lisoz dans ces pages (le plai-sante, détendez-vous).

Ca commence à craindre de plus en plus pour le DD64. Après l'annulation du Zelda sur cette extension, Randnet DD vient d'annoncer qu'it arrêtait de fournir leurs services aux possesseurs. Randnet DD était le provider Internet pour le DD64. Bon, pour tout vous dire, je ne savais même pas que l'extension avait une quelconque utilité avec Internet. Mais en même temps, ça ne me manque pas trop vu que c'est fini. Décidément, le DD64 aura été un fabuleux bide pour Nintendo. Avec cette annonce, la mort de la machine est de plus en plus palpable. De toute façon, c'était prévisible, vu dans quelles condi tions l'accessoire a été mis sur le marché, on pouvait se douter que ce périphérique était pratiquement mort né. J'imagine que les possesseurs doivent être tous bien dégoûtés. Dommage pour eux, c'est comme ça, c'est la vie.

La sortie de la GameCube aura lieu en juillet 2001 au Japon. Pile-poil pour le début des vacances japonaises. Mais ce n'est pas uniquement pour cette raison que la date a été choisie. En fait, la Game Boy Advance sort en mars 2001 et tous les développeurs annoncent leur projet en automne. Caser le lancement de la machine entre ces deux moments semble être la meilleure décision pour que la bécane connaisse un lancement réussi.

Le magazine Famitsu a fait un sondage parmi les développeurs, les revendeurs ainsi que de simples acheteurs. Lisez les réponses qui sulvent, vous allez voir, c'est assez surprenant. On apprend que finalement, les raponais ne sont pas si excités que ça par la GameCube.

Achèteriez-vous la GameCube ?

4 000 réponses

- •Oui, le jour de sa sortie 6.6 %
- •Peut être 50.4 %
- Non 28.4 %
- Je ne savais pas qu'elle existait 11.5 %
- ·Sans opinion 3.1 %

Selon vous, quelle console se vendra le mieux parmi les suivantes?

78 développeurs

- GameCube 16.2 %
- GB Advance 71.8 %
- Xbox 4.0 %
- Autre 4.0 %

93 revendeurs

- •GameCube 8.3 %
- GB Advance 68.8 %
- Xbox 11.9 %
- Autre 11.0 %

Que pensez-vous du nom et du look de la GameCube?

4000 joueurs

- · Cool 12.8 %
- Merdique 18.3 %
- ·Sans opinion 48.2 %
- Autres: 9.4 %

DINO CRISIS2

Gagnez 150 jaux et 100 posters dina chisis 2 en appelant vite au 03 36 58 94 95 ou en vous comectant sur le 36 15 virgin dames

Un jeu compatible

Une atmosphère oppressante, renforcée par un moteur 30 temps réel et une qualité visuelle cinematographique.

Incarnez deux personnages Regina et Dylan

Utilisez deux armes à la fois, le joueur dispose maintenant d'une puissance de feu doublée.

Affrontez de terribles dinosaures dans la jungle, sous l'eau ou dans les airs.

le les laissez pas vous digerer

APCOM



DINO CRISIS 2





78 développeurs

- •Cool 43.6 %
- •Merdique 14.1 %
- Sans opinion 29.5 %
- Autres 12.8 %

93 détaillants

- •Cool 22.5 %
- •Merdique 27.9 %
- •Sans opinion 37.6 %
- Autres 12.0 %

Quels développeurs voulez-vous trouver sur la console ?

- Square 10.0 %
- •Konami 5.5 %
- Enix 4.1 %
- •Capcom 3.0 %
- Namco 2.4 %
- Autres 11.9 %
- Sans opinion 63.1 %

Pour quelles consoles développerez-vous lors des 3 prochaines années ?

78 Développeurs

- •PS2 37.1 %
- •PSone 16.2 %
- •GBA **10.5** %
- •PC 10.5 %
- •Dreamcast 8.6 %
- GB Color 5.7 %
- •WS Color 2.8 %
- •Xbox 2.8 %
- •GameCube 1.9 %
- Autres 3.8 %

Sur quelle console voulez-vous trouver les prochains Dragon Quest et Final Fantasy?

4 000 joueurs

- •PS2 54.5 %
- •PSone 11.8 %
- Dreamcast 7.1 %
- •GameCube 3.8 %
- Xbox 1.7 %
- •Nintendo 64 1.6 %
- •GB Advance 1.5 %
- •Wonder Swan 1.1 %
- Autres 4.0 %
- •Sans opinion 13.2 %

93 détaillants

- •PS2 80.6 %
- •PS 2.2 %
- •Dreamcast 1.1 %
- •GameCube 12.9 %
- •Xbox 10.8 %
- •GB Advance 2.2 %
- •Wonder Swan 1.1 %
- Autres 10.8 %

Portable, Arcade, Divers



Chez Capcom c'est simple, soit ils sont très partageurs, soit ils aiment les thunes. Pour ne pas faire de discrimination, la firme a l'intention de donner dans le développement multiplates-formes. Cela signifie que quelques-uns de leurs prochains jeux devraient sortir simultanément sur toutes les machines existantes, à savoir **Xbox,** Dreamcast, PlayStation 2, GameCube et PC. Effectivement, ils ratissent vrai-

ment large. Le but de la manœuvre est (à part vendre beaucoup de jeux) de permettre des parties en réseau « inter-consoles ». Devinez quel nom est évoqué pour être le premier titre à bénéficier du multi-platesformes... Resident Evil. Il semblerait que chez Capcom on soit déjà en train de réfléchir à un épisode jouable en réseau. J'avoue que cela serait plutôt cool. En attendant, cela confirme une autre chose, c'est que Capcom va définitivement développer sur Xbox. Par contre, en ce qui concerne Resident Evil 0, il ne sortira que sur GameCube. Ben oui, apparemment, le multiplates-formes s'arrête là au moment où on signe une grosse exclusivité qui rapporte plein de sous.

Parlons d'un petit peu d'arcade avec la sortie prochaine de **Sport Jam**, un jeu... de sport comme vous pouvez vous en douter L'originalité est que l'on peut choisir plusieurs types d'épreuves sportives. Mais attention, pas des épreuves du type Track'n'Field. On aura le choix entre du football, du tennis, du vélo, du basket, que du vrai sport d'homme. A noter aussi qu'il s'agit du premier jeu Naomi compatible avec le GD Rom system. Bientôt sur Dreamcast!



Konami vient d'annoncer Pawapuro Kum Pocket 3 sur Game Boy Advance. Je sais que ça a l'air pourri comme ça à première vue, mais sachez que cette série est une véritable institution au Japon et contrairement à ce qu'il en ressort, ce jeu de base-ball est hyper-complet. Pour certains,

c'est même une référence. Ce n'est pas moi qui le dit, c'est Julo (prononcez Zulo). Si vous pensez qu'il raconte n'importe quoi, vous pouvez l'insulter ici : jhubert@hfp.fr

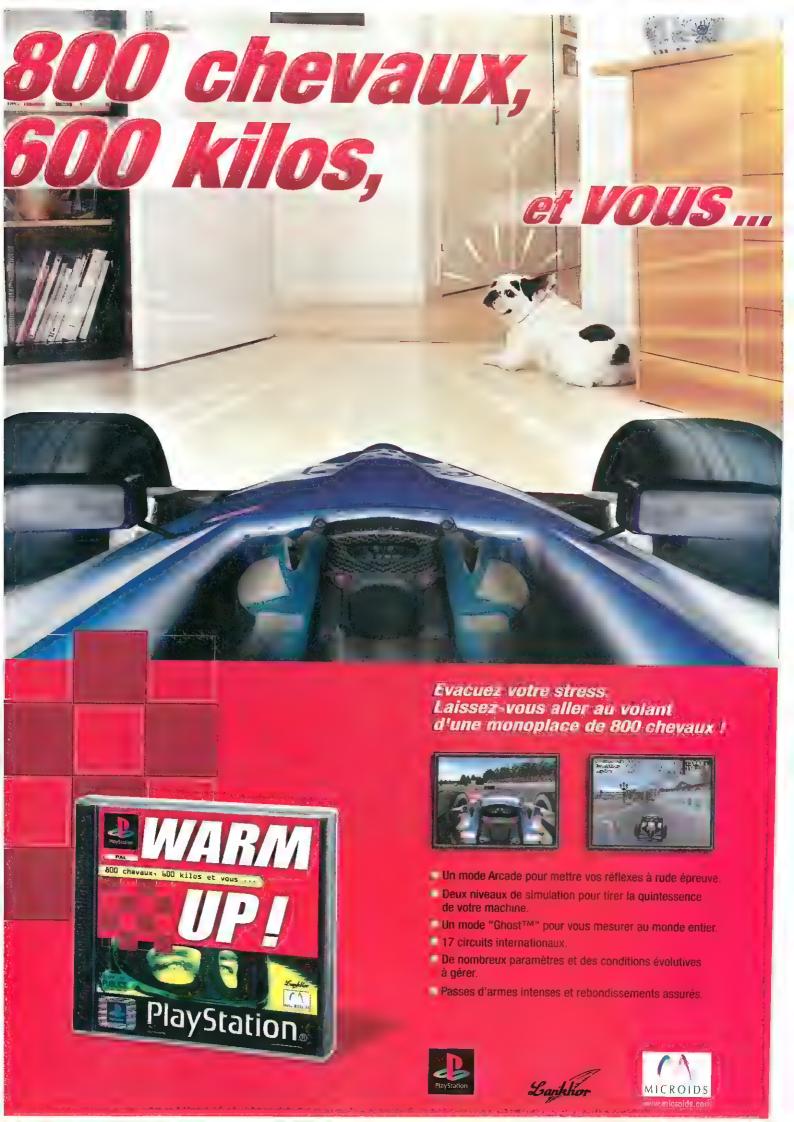


Hop, un screenshot du prochain **Gundam sur Wonderswan Color**. Ça s'appelle Mobile Surt Gundam, et comme d'hab' il va falloir casser du robot. C'est prévu pour le mois de décembre.



Durant le mois de novembre, Sega a tenu un salon privé dans lequel il exposait les dernières nouveautés de sa section arcade. Si la plupart des jeux ont déjà été vus au JAMMA Show, certaines productions ont fait leur première apparition. AM2 a présenté F-355 Challenge 2 : International Course Edition. Hélas, il n'y a aucune vraie nouveauté par rapport à la précédente version. Le système des trois écrans est toujours là. Seuls les circuits exclusifs à l'édition Dreamcast ont été rajoutés. En fait, la seule vraie nouveauté du salon venait de la présentation d'une démo de Virtua Striker 3 sur Naomi 2. Le jeu présente cinq fois plus de polygones que la précédente version. On peut même apercevoir les petits détails sur le maillot. En deux mots, ça tue I Sega espère pouvoir l'adapter sur Dreamcast malgré les capacités réduites de la console par rapport à la Naomi 2.





Retrouvez le meilleur du jeu vidéo sur console tous les moi



1 an (11 nºs) = 279 au lieu de 385 f soit 27 % de réductio

BULLETIN D'ABONNENENT À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9

Joui, je m'abonne 1 an (11n∞) à Joypad au prix de 279 F seulement au lieu de 385 soit 106 F d'économie!

NOM	Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par : Chèque bancaire Mandat-lettre	
ADRESSE	☐ Carte bancaire n° ☐ ☐ ☐	
CODE POSTAL	Expire le LLL LL	Date et Signature obligatoires :
CODE POSTAL VILLE VILLE		

Toutes les sorties iaponaises et américaines

Beuuh! L'actualité nipponne est à l'image des previews. En clair, ce ne sont pas les sorties japonaises qui lapideront vos étrennes cette année. Dans le genre misérable, on bat un petit record! Eldorado Gate, Khamrai, 18 Wheeler, quatre pages bien remplies de zapping. Que des productions de seconde zone. Une exception toutefois, mais elle nous vient des zéta-

zunis : il s'agit de NBA 2KI, la bombe de Sega Sports. Encore une simulation de basket, ce n'est pas très original tout ça, mais nom de dieu de nom de dieu quel jeu! Sinon, la rédac' s'est tapée un bon délire sur Keyboard Mania, zieutez les screenshots du test, ça devrait vous faire marrer! On a carrément failli crever de rire en prenant les tofs! Arf! Arf!



Eldorado Gate Vol. 1



Pour sauvegarder, on va tout simplement dans une bonne aubeeerge l

Capcom se lance dans le RPG bimestriel avec Eldorado Gate, un principe amusant de jeu à suivre, dont les nouvelles parties sortiront régulièrement dans toutes les bonnes boutiques



Les sorts donnent comme toujours des petites Joyeusetés graphiques



→ Des graphismes 2D austères mais agréables

Eldorado Gate Vol. 1

Eldol ddo o	alo roll-
Editeur	Capcom
Dispo: furope	Non communiques
Genre	RPG bimestriel
Nore de Janeurs	
Sauvegardes	oui (16+2 blocs)
Niveaux de difficulté	Aucun
Dimente	Moyenne
Continues	Illimités
Special	A suivre!
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langi	Indispensable



n commence le jeu avec un gros balourd, genre chinois fourbe et mystérieux des films des années 30, qui nous annonce que dans ce monde, il y a douze personnes qui vont permettre de changer le destin. Bon, on se dit quand même que ce n'est qu'un jeu vidéo, qu'on peut faire confiance à ce brave gars... et on signe des deux mains. On commence donc par se retrouver dans la peau du gros Gomez. Bagarreur, il a une dette envers une jeune fille qui a donné toutes ses économies pour l'empêcher d'être condamné à mort... A un autre lieu Kanan, une jeune fille affamée et condamnée à mort pour avoir volé un morceau de pain, se voit proposer un masque qui lui donnera le pouvoir de s'en sortir. Elle gagne en puissance, mais ne peut plus enlever le masque, et devient tour à tour aveugle, sourde, muette... On finit avec Radia la voleuse, qui a la bonne surprise de retomber sur son père qui pourtant avait été exécuté il y a dix ans. Elle enquête...

NON, CE N'EST PAS TELERAMA !

Bon je sais, ca fait un peu résumé de film, mais c'est pourtant l'histoire, ou plutôt les trois petites histoires que va vous proposer Eldorado Gate Vendu deux fois moins cher qu'un jeu classique (au Japon en tout cas), Eldorado Gate se termine donc très vite. Il comprend trois scénarios qui vous feront entre deux et quatre heures chacun,



Chaque arme est d'une certaine nature 🔫 élémentaire comme le feu ou la glace, et bien entendu chaque ennemi y est plus ou moins sensible. Pour être super-fort, il faudra donc mixer les armes chez le forgeron. Attention, certains mélanges sont catastrophiques.

ce qui nous fait globalement une bonne dizaine d'heures de jeu. Bien entendu, la réalisation, elle aussi, est assez légère, RPG bimestriel oblige Les graphismes, sans être les plus fouillés du monde, sont sympas et rappellent assez la série des Breath Of Fire avec leurs couleurs pastel Pour les combats, par contre, c'est la honte, o se croirait dans Phantasy Star 3, testé je vous le rappelle dans Joypad n°1 ! Bon, ben on s'y fai vite il est vrai, d'autant plus que le jeu rattrape finalement le côté léger des graphismes grâce des scénarios dramatiques à souhait et des per sonnages souvent originaux. Bien entendu, il fau dra avoir terminé ce premier volet pour pouvoi espérer jouer au second, qui sortira débu décembre prochain. On notera aussi, au nivea technique, qu'une fois un scénario terminé ave un perso, ce dernier se retrouve dans un coi entre deux dimensions, à la manière de Chroni Trigger, où il attend gentiment que les autres s ramènent. Parfois, ils pourront venir en aide a héros du scénario en cours. Mais le gros avanta ge de ce système, c'est que l'on peut stocke plein d'objets et de la magie pour les transvase d'un perso à l'autre. Et ce système, le joueur v commencer à l'apprécier lorsqu'il saura que jeu ne propose aucune XP et que le heros n gagnera en puissance qu'avec l'aide des objets Un investissement à long terme, qui vaut le cou d'être fait rien que pour encourager la démarche Enfin, ça c'est mon avis personnel. C'est vrai; j'a me bien me la jouer avant-gardiste des fois...

Gre













Keyboard Mania

Guitare, danse, batterie, et maintenant piano. Konami fait désormais tout et n'importe quoi, du moment que l'on peut en faire un accessoire musical débile sur PS2 ! Musique, Maestro !



Une gamme difficile à jouer parfaitement, sans connaître toutes les touches du clavier.



Il est possible de régler la taille du clavier à l'écran, un détail très appréciable.

Keyboard Mania

100000000000000000000000000000000000000	
Billean	Konami
	Nul na le sait.
Genre	Pianossimo
Nore de javeurs	1 a 2
Sauvegarues	Ouaip (70 KB)
Niveaux de difficulte	5
Difficulté Uava	JuUuUltra dur !
Bantinues	Illimites
THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE	Kauhnard Mauia
	Arcade
Existe sur	Inutile
Compréhension de la laugue	THE PERSON NAMED IN

ue l'on s'appelle Petrucciani. Mozart ou Glen Gould, le piano est un instrument de génie. Pour Julo, Kendy ou moi, c'est un truc super-complique avec trop de touches que seuls Fishbone ou Lætitia (une nouvelle correctrice) peuvent maîtriser grâce à leur amour de la musique. A nous, donc, pauvres fans de jeux vidéo, d'apprendre grâce à Konami comment être sociables afin de pouvoir jouer du piano aux parents de notre fiancée, installé dans le salon de ces derniers. après un petit dîner très officiel arrosé au salva (la vision d'horreur). Enfin, ca c'est en théorie. En pratique le jeu ne se rêvèle être qu'un simple Beat Mania-like, mais qui se joue avec un pad en forme de synthe Cela signifie donc que nous avons à faire face à un jeu de musique doté de 24 bouions III Ou plutôt de 24 touches, profanes que nous sommes

DIFFICULTÉ INSURMONTABLE

Ouille I Même en ultra-easy, difficile de gagner avec des morceaux d'une difficulté supérieure à 3 Smileys (oui, ici on compte en Smileys) étant donné la délicatesse de l'épreuve. On pourrait donc croire qu'il suf fit d'avoir sa licence de plano (ou un truc dans le geare) pour finir le jeu super fach lement. Mais non, même pas l Nous voila parti chercher de l'aide auprès de Fishbone de Joystick, grand compositeur de la Balunga entre autre, même si cela n'a servi qu'à le ridiculiser. Haaaaan En effet, il faut taper sur chaque touche, au moment où un petit bâton tombe sur l'une d'elles et représenté au bas de l'épran mais vu que l'on n'a pas l'habitude de se repérer par rapport à un clavier de vrai piano, s'est plutôt peine perdue! Nous voilà donc à tenter de jouer à tâtons sur un clavier qui nous est donc complètement inconnu, et pour 5/10



Parmi les 24 morceaux que propose Keyboard Mania, on retrouve de la techno très Bontempi pour les Willow du clavier...



du rock bien metal pour les graisseux 🔫 comme Kendy...



...de la variété pour les bienheureux comme Greg Montagné...



...et même du jazz-rock pour Julocciani l

cause. Une seule solution dans ce cas : par cœur idéal pour se la jouer devant le potes, mais extrêmement chiant en vra puisque contrairement à dés paroles d chansons pour Dream Audition, apprendr les patterns de Keyboard Mania ne sert qu' Keyboard Mania. Et vu que tout se fait a visuel, inutile de tenter de jouer à l'oreille l'impro n'est pas ici de mise. Gilbe Montagné et Ray Charles vont être degs. E définitive, soit on essaye de s'y mettre et ne faudra pas compter terminer les chai sons les plus dures avant une semaine, so on abandonne et on attend sagement Samb De Amigo en France, prevu pour la m décembre. Une idée rigolote mais un je beaucoup trop dur...

Gı



LES SORTIES JAPON

Cela faisait un bon bout de temps que l'on attendait ce titre, conçu et réalisé par les créateurs de Xenogears, passés pour le coup chez Namco. Ça n'en valait pas la peine, finalement...

> Grace au graphique Mind, on peut se rendre compte de la manière dont va évoluer le personnage, et simuler ses degrés d'évolution selon ses humeurs.

Khamrai



6/10

La voionte des personnages est grandement affectée à la fin de chaque combat, selon votre comportement.







Le petit cœur vert désigne une déception. A la fin du combat, cette déception se retranscrira dans l'alignement du personnage, et aura une influence sur son caractère.



hamrai est assez décevant, et je me devais de vous le dire... Conçu par l'équipe qui nous avait dejà offert Xenogears publié chez Square il y a deux ans, ce nouveau jeu en garde les bons cotés, mais en crée plein d'autres, assez mauvais. Et c'est bien dommage, car les personnages dessinés par Aruhiko Mikimoto (Macross, Gunbuster, etc.) ont beaucoup de charisme, et l'on s'y attaché assez facilement grâce au fameux système Will et Mind, qui en fait représente le principal interêt du jeu. Avec un déroulement assez chaotique, le joueur dirige à la fois deux personnages aux destins parallèles l'humain Kagato et le dieu Fushinomiko. Dans un monde médiéval aux accents asiatiques, composé de cinq continents, les deux jeunes gens ne vont pas arrêter de se croiser ou de se rater dans des lieux communs à leur voyage, alors que leurs quêtes, elles, seront différentes. On incarne donc l'un et l'autre à tour de rôle, et c'est là que

> Le système des combats vous permet juste d'orienter les actions de vos personnages, sauf en cas d'utilisation de sorts ou d'objets

les ennuis commencent...



UN BAZAR BIEN CHARISMATIQUE

Passer d'un personnage à l'autre n'a en so rien de déplorable dans un jeu, surtout de roles, mais dans le style Khamrai, c'es assez frustrant, et cela découpe le titre de manière à allonger la sauce artificiellement Kagato est dans son village, il parle à tout le monde, il sort et hop, on est dans la peau de Fushinomiko! Ce dernier chasse les monstres pour permettre aux humains de vivre en paix. On se balade, on fait 5 combats, et hop on repasse à Kagato. Bier entendu, tout est scripté, mais pas toujours idéalement. Au niveau de la réalisation aussi le båt blesse. Les graphismes n'ont pas évolué depuis deux ans, date où le jeu a été mis en chantier, et les combats aussi sont asse: décevants, offrant de sacrés ralentissements lorsque trop d'ennemis viennent vous latter Et, si on veut améliorer tout ça, il arrive que le jeu plante en le faisant tourner sur une PS2, Immobilisme du personnage, dispari tion des textures, etc. Pour ce qui est des points ultra-positifs, on a droit non seule ment à des combats dynamiques et origi naux, mais surtout à un système d'évolution des personnages. Selon votre comporte ment pendant le jeu, ils évolueront diffé remment. Par exemple, s'ils vous fon confiance ils gagneront en défense, alors que s'ils sont égoïstes, il gagneront en force mais risquent de se barrer lors d'un comba un peu dur. Le jeu consistera donc à fair fluctuer votre popularité pour obtenir le meilleurs persos possibles. Sympa, mai pas super-tuant, quoi. On attendra plutot di même éditeur. Tales Of Eternia, en test dan notre prochain numero. Gre

Khamrai

Knamrai	
Editeur	Namco
Dispo. Furape	Non communiquee
Genre	APG
Nure de jaueurs	And the state of the last of the last
Sauvegardes	Dui (1 bloc)
niveaux de difficulté	Aucun
Oittieulte	Moyenne
Continues	Illimites
Special	Quelques bugs sur PS2
Existe sur	Rien d'autre
compréhension de la	Jannie Indiscensable

á

JEUX VIDÉO - DVD - NEUF ET D'OCCASION

LA TOTALE ADDON

विद्या प्रदर्भ purmi Election_

- 1 manettes officialies Dreament
- le Visual Memory pour sanyequider vos meilleurs scores
- CD de démos jouantes

I jeu offert pour Pachat d'une PS One



sélection













leux PlayStation achetes

eux offert



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

DRIVER 2

SPYRU 3

ZELDA

ALIEN LA RÉSURRECTION

TEKKEN

AIX-EN-PROVENCE

18, rue Paul-Bert 13100 Aix-en-Provence Titl.:: 04 42 96 19 19

BALARUC

Centre Commercia Carrefour 34540 Balaruc-le-Vieux Tél. : 04 67 43 64 16 BORDEAUX

200-205 rue St Catherine 33000 Bordeaux Tál.: 05 56 92 85 11

CHAMBERY 1, rue Saint-Antoire 73000 Chambéry Tél. 04 79 60 40 73

GRENOBLE

4, rue Saint-Jacque 38000 Grenoble Tél.: 04,76 00 06 23

LYON

31, rue de Grenette 69002 Lyon Tél.: 04 72 41 76 66 MONTPELLER

addo

Le Triangle 34000 Montpellier Tél.: 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE Ctre Cial Auchan 95522 Osny Tél.: 01 30 38 48 18

ROUEN

100 Rue du Grand-Pont 176000 Rouen 02 35 88 68 68

SAINT-ÉTIENNE 2. rue Michel-Rondet 42000 Saint-Étienne

TOULOUSE

্যা, rue des Lois 31000 Toulouse 05.61.12.33.34

TOULOUSE

Otre Cial Auchan 31000 Toulouse Tel.: 05 61 61 54 00 TOULOUSE

32, rue des Lois 31000 Toulouse 05 61 42 12 99

ROUEN-TOURVILLE

Centre Commercial 76410 Tourville-la-Rivière Tel.: 02 35 81 16 16

POUP ÉTRE | FADER DANS YOTRE PROJET MULTIMEDIA (JEU VIDÉO, PC. DVD). CONTACTEZ HOUS AU 01 24 25 48 48

LES SORTIES JAPON

Quand j'étais môme, je révais de conduire un gros camion. Avec l'âge, je me suis quand même rendu compte que passer son temps sur les routes, c'était pas si top que ça. Naaa, encore un rêve d'enfant qui se perd, Colateur.



La customisation permet d'avoir un nouveau klaxon... super



18 Wheeler



La cabine du camion est bien fichue. Il y a nême des lunettes de soleil sur le tableau de bord.



out droit sorti des salles d'arcade, 18 Wheeler nous met au volant d'un bon gros 18 tonnes, comme on en volt dans les films américains avec les gros bar bus qui lont des bras de fer en boulfant des steaks de 2 kilos. Sauf qu'ici, le gros porce est vous (sans vouloir offenser personne). Comme en arcade, le but est de traverser les Etats-Unis de New York à San Francisco (coast to coast » en ricain) en déposant la cargaison en temps et en heure afin de palper l'argent de la livraison



18 Wheeler

Editeur, Sandard State Control	Sega .
Mispo: Europa	Pouet pouet
Connu Co	ourse de camions
Nais de journe	1 ou 2
Core parde in the core	Qui
Nivenux de difficulté	11.5
OHTICHILA	Facile
Continuos	Infinis
Spécial Contraction of the Contr	Puru Puru Pack
Existe sur	Rien d'autre
Comprehension ne is landui	Inutile

UN ROAD MOVIE LUDIQUE

La presentation du jeu est des plus simples. On démarre, on se lance sur l'autoroute et on fonce le plus rapidement possible jusqu'à l'état de destination. Heureusement, cette traversée se fait en plusieurs étapes. Au départif faudra aller de New York au Key West, puis de St Pertersbourg jusqu'à Dallas, pour continuer ensuite vers Las Vegas et finalement arriver à San Francisco. Pour cela, plusieurs carnions et chauffeurs aux capacités différentes sont disponibles. On retrouve le choix habituel: il y à la fille qui ra vite mais qui n'est



Une tomade vient foutre la zone sur l'autoroute en emportant les voltures sur son passage

pas très résistante, le perso moyen en tout, le gros qui est super résistant mais qui ne va pas très vite et enfin le rasta qui, dans toute sa coolitude, est super agile dans les virages, mais pas très costaud. Cela fait donc 4 routiers qui vont nous donner l'occasion de se faire le Ride ultime comme dans un Road Movie. Après avoir choisi son camion, plusieurs types de remorques sont proposés. Selon le choix, la difficulté sera plus ou moins élevée, et l'argent gagné suivra en conséquence. Dès lors, c'est parti pour la course l A la sortie des docks, on doit faire face à un rival, qui n'a rien d'autre à faire que de vous pourrir la vie en essayant à tout prix de passer la ligne avant vous. L'objectif est donc double. Non seulement ill faut arriver avant que le temps imparti ne soit écoule, mais en plus, il faut arriver premier pour empocher les 5 000 dollars de prime de la victoire. Mais rassurez-vous il n'y a pas que ces deux camions sur l'autoroute. Le trafic habituel est lui aussi présent et surtout assez bien représenté. On retrouve donc une multitude de caisses, vans ou camions l'aus ces véhicules roulant à différente:

itesses, il faudra élaborer des dépassements intelligents » tout en évitant le rival qui, lui, e fait gaffe à rien puisqu'il se contente de fon er dans le tas ! Pour ce qui est de la condui-, l'Inertie de la remorque est assez bien etranscrite. C'est un élément qui doit être pris n compte. Dans les premiers gros virages, il st fréquent que celle-ci se mette de travers cause d'une mauvaise manip. Mais on s'y it rapidement. Un bon point sur le coup. De us, chaque route possède deux itinéraires n effet, vers le milieu de la course, on a le noix entre deux chemins. Généralement, le cond correspond à une sortie d'autoroute il permet de rouler en pleine ville ou sur une ute de montagne, avant de reintegrer l'auroute. Certains détails donnent aussi un peuus de fun, comme par exemple cette tornaqui passe devant l'écran en lâchant des voires (I) et autres projectiles en plein sur le oudron. Marrant les deux premières fois, mais r la suite c'est effectivement moins drôle

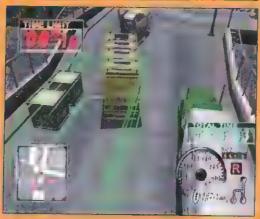
LE JEU LE PLUS COURT DU MONDE I

elas, 18 Wheeler souffre du même syndrome e toutes les conversions de jeux d'arcade genre : la durée de vie. Le mode Arcade se mine en moins d'une heure. Et encore, c'est e l'on a du mal à passer les étapes et qu'il ut les recommencer. Autrement, le parcours rerait moins d'un quart d'heure. Il faut un u moins de deux minutes pour finir une spe. En sachant qu'il en a quatre, le calcul rapide : cela fait à peine huit minutes pour



Le phénomène d'aspiration (Slip Stream) est is en compte, mais les effets ne sont enchement pas flagrants

Le roi du crêneau



terminer le jeu si l'on ne fait pas d'erreur. Le joueur est lésé sur ce coup les Aaaaaaah Lénine, réveille-toi le En plus, c'est vraiment le genre de jeu que l'on ne recommence pas. Les courses sont vite répétitives, et ça, même les différents itinéraires n'y changeront rien. Autre détail notable : le rival n'est jamais larqué. Quoi que l'on fasse, il colle au train. Inversement, même si l'on conduit comme une buse, il n'est jamais très loin devant. Ça aussi, je vous jure, c'est rapidement énervant. A part ce mode Arcade, rigolo sans plus, mais surtout très court, il reste un mode Versus loin d'être super passionnant et un mode Parking qui allonge faussement la durée de vie. Bref, si vous êtes riche et que vous voulez dépenser plein de brouzoufs dans un jeu à peine moyen que vous allez terminer en moins d'une heure, allez-y. Dans ce cas, je ne peux plus rien pour vous

Angel

IGAIG

18,000

089



ext limité et il faut être hyper-précis dans ses mouvements. Si on touche à une partie du décor, on est penalisé de quelques secondes. La difficulté est progressive et au bout d'un temps, il faut effectuer des manœuvres de la mort que même Julo le dieu du créneau avec sa Twingo a du mal à effectuer. Mine de rien ça aide vachement à maîtriser toute l'inertie de la remorque dans les virages et dans les manœuvres de marche arrière.





Une durée de vie bien trop courte pour un jeu techniquement bon



 Certaines voitures rapportent un peu de temps si on les explose.



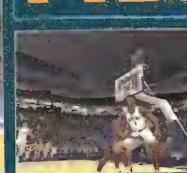
S.A. TODA







Sega n'a jamais eu besoin d'EA Sports, son département Sport nous le prouve une nouvelle fois avec NBA 2K1. Une simulation de basket exceptionnelle qui surpasse largement l'intérêt de la première édition.



Des playbooks blen fournis et explicites.

➤ Des textures hyper détaillées, des couleurs chaleureuses, un rendu photo-réaliste... un défi à relever pour EA Sports.

écembre n'est assurément pas le mois de l'originalité. Bien au contraire, le début de l'hiver est une période propice aux suites (Noël approche, il faut donc faire un maximum de blé en un minimum de temps. Aaah Lénine réveille-toi !!!) et bien sûr aux réactualisations sportives NFL 2K1, NFL Blitz, FIFA 2001, KnockOut Kings 2001, NBA Live 2001, NHL 2001, Madden 2001 et maintenant, NBA 2K1... En l'espace de quelques jours, on s'est tapé aulant de jeux de sport qu'un être humain normal dans toute sa vie l Après ça, vous êtes certainement des milliards (au moins!) a vous demander comment on fait pour ne pas être blasés.

PLUS PHOTO-REALISTE QUE MA MÈRE

Si les réactualisations de certains éditeurs ont lendance à nous gonfler (je ne citerai pas de nom, suivez mon regard h, parfois on peut être agréablement surpris. C'est ce qui s'est passé avec cette édition a toukèquane du jeu de basket de Sega Sports Pour tout vous avouer, je suis carrément resté sur le cul en regardant la petite scène de présentation des équipes. Qui l'aurait oru ? (vous avez remarqué la rime en «u » puissant, hein ?). C'est marrant, parce que ce jeu tombe pile-poil au moment ou j'étais en train de développer une grande théorie avec Julo, Angel et RaHan sur les capacités de la Dreamcast et le potentiel de la



NBA	2K	1
-----	-----------	---

INDA ZI	
Editeur	Sega
Dispo. Europa	Courant 2001
Gente	Simulation de basket-ball
Nore de joueurs	1 à 8
Sauvegardes	Qui
Niveaux de difficulte	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Spécial .	Jouable à 8 sur le Net !
Existe sub	Rien d'autre
Compréhension de la	langue Inutile

PlayStation 2. En fait, après avoir joue Madden 2001 et à NFL 2K1, on se disait qu' commençait à y avoir une réelle différend entre les jeux PS2 et Dreamcast. Et pa NBA 2K1 débarque pour remettre le compteurs à zéro. On s'extasiait sur la mode lisation des joueurs de Madden, celle de athlètes du jeu de basket de Sega nia déc dément pas grand-chose à envier au titi d'EA Sports. Mieux, sur certains détails, el est carrément plus impressionnante: Le visages, par exemple, sont super-naturels les yeux sont beaucoup plus expressifs et le animations faciales moins mécaniques. Po finir, les textures de peau n'ont pas cet aspe froid et inhumain que l'on a pu constater dar Madden. Visuellement, même s'il n'existe pa de véritable gouffre entre NBA « touke » « toukéouane », les développeurs ont quar même amélioré pas mai de chose Cette année, tous les joueurs sont en « Or Envelop Body Modeling », les raccords ent les bras et les épaules ont totalement di paru. Spiendide i Sega Sports a égaleme entièrement revu la motion capture ou pl particulièrement la motion blending, l'ul des principales faiblesses techniques (NBA 2K1. Les mouvements s'enchaîne désormais sans accroc. Sinon, ceux q connaissent bien le précédent millésin decouvriront plein de nouvelles animation Mon pote, ca déchire grave

THE COMPLETE

ôté gameplay, pas de gros bouleversements signaler. J'en profite au passage pour préser que NBA 2K1 est tout simplement la eilleure simu' de ballon orange du marché. uisque forcément il faut une référence, on dire que le feeling est deux fois plus gréable que celui de NBA Live 2001 EA Sports sur PSone (la version PS2 devrait river le mois prochain). Le réalisme y est en fet beaucoup plus poussé : par exemple, n défense, il est impossible d'enchaîner les uts comme un kangourou. Il y a un petit mps de latence entre chaque prise d'imusion, les bashes sont moins aléatoires, le oteur de collision, quant à lui, tient compte poids et de la taille des joueurs ! N'espérez is repousser O'Neal ou le père Ewing avec petit gabarit. En confrepartie, les mecs mme Shaq, justement, sont assez patauds squ'ils effectuent des tours de passe-passe; même la feinte est plus lente et possède pins d'amplitude. Les risques de se faire ourer le ballon sont donc plus grands. vous faites partie de ceux qui n'ont pas ie à l'édition 2000, vous allez vous régaler découvrir de nouvelles sensations. iment. C'est ça la jouabilité Sega, mec.

BOOM SHAKALAKA

contenu du jeu s'est également étoffé. tte version ricaine dispose d'un mode seau pouvant accueillir jusqu'à 8 joueurs est possible de se connecter depuis la nce, mais gare à la facture!). D'autre part, aut savoir que NBA 2K1 a été conçu pour e joué sur les nouveaux serveurs à haut pit de Sega via le futur modem Broadband vente en février sur le marché ricain dans premier temps). Gageons que cette option passera pas à la trappe sur la version euro-

Ya !

le mode Street de NBA Live 2001 se révele pidement ennuyeux à crever, celui de NBA 2K1 revanche, a éte vraiment bien pensé gameplay Sega, j'vous dis, y a qu'ça de vrai ut d'abord, les développeurs ont décidé publier le One on One Qui s'en plaindra? Les tiches se jouent en 2 contre 2 3 contre 3, ontre 4 ou 5 contre 5 Autre petit plus préciable, vous pourrez choisir parmi laygrounds bien crasseux, typiques des nlleues ricaines grillages, poubelles en métal M glauques, parterres defoncés aux couleurs comme dans le clip de cette pouf de k, l'ambiance est là Ce mode est non ilement super-amusant, mais il permet qu'on joue en Two on Two de mieux assimiler onctionnement de certaines techniques comme pel d'écran ou les fameux alley-oop. Sinon, on possibilité de coacher son équipe comme is un match classique en effectuant des iplacements, ou en appelant des tactiques Il petit reproche, on aurait aimé que le jeu ise de la zik pendant la partie, genre du rap à ypress Hill ou des morceaux de hardcore bien aux Lambiance sonore reste toutefois née on entend les bagnoles passer, le banc remplaçants réagit et les joueurs se narguent plus qu'un mode de Jeu Anecdotique donc

Le meilleur jeu de basket de tous les temps, tout simplement.





> Il y a comme qui dirait un petit problème de z-buffer | Arf | Arf |



SI vous êtes suffisamment balèze, vous pourrez repousser le défenseur en marchant à reculons. Ce n'est pas nouveau mais c'est blen fichu.



On reconnaît nos multimillionnaires en short au premier coup d'œil.

péenne. Parmi les autres changements, comme dans NFL 2K1, on note l'apparition d'un mode Franchise super bien fichu que seuls les fondus de management apprécieront. Vous aurez également la possibilité de jouer avec les All Stars des conférences Est/Ouest des années 50, 60, 70 (arf, les coupes afro !) et 80, ça c'est plutôt cool. Enfin, à l'instar de NBA Live 2000 et 2001 d'EA Sports, vous pourrez disputer des matches sur des playgrounds bien glauques (of encart !). Même verdict que pour NFL 2K1, toutes ces nouveautés justifient amplement l'achat de cette édition. Hum, des défauts peut-être ? Très franchement.

J'ai beau chercher, je n'en trouve pas...
Le public aurait pu exprimer sa passion du basket avec un peu plus d'enthousiasme (le reste des bruitages en revanche tue, on entend les joueurs communiquer entre eux, le coach gueule ses instructions, les dunks s'accompagnent de cris), sinon, on assiste à des petits problèmes de z-buffer de temps à autre. C'est tout. Si EA Sports parvient à faire mieux que Sega Sports (on parle de gameplay), alors là j'applaudis avec les pieds, tiens j'suis même pret à me couper une cavec une cuillère à dessert : quoique non, on ne sait jamais.

Willow





Toutes les sorties japonaises et US

En ben voilà, y'en aura pour tous les goûts en cette fin d'année 2000 ! Certes, il ne faut pas vraiment jouer les difficiles, mais le fait est que ce mois-ci encore, les zappings nippons et US sont particulièrement... chelous ! Pas grave, certains y trouveront certainement leur compte, avec des titres aussi curieux que glauques, je pense bien sûr à Seaman sur DC. Cela étant dit, il conviendra d'attendre le mois prochain et son arrivage de jeux import pour entin se la donner grave sur nos chères consoles made étranger !

Devilman

plus en cien, que vous vous êtes fait plaquer/ virer de chez vous et avez ettrapé la vache folle en croquant dans la cuisse d'une copine, il reste toujoura une solution le manga ultravia lant et ultra-dramatique Devilman, Le denne d'œuvre puissante qui vous remet un honfremme d'aplomb. Foire un jeu video tiré d'une œuvre culte aussi culte relevait de l'exploit. C'est d'ailleurs un exploit a demai reussi que neus affice Bandai. Nous sommes ici face a un Resi dent-like de série B divisé en deux par ties. Dans la première, notre pauvre Akira Fudō est sans défense contre les démons, et devna se planquer sous la cable, marcher sans faire de bruit, bref être furtif. Dans la seconde partie, le voilà capable de se transformer en Devilman ampuissant et nous dans un jeu de baston progressif avec recherche d'éléments. Un jeu à la réalisation un peu faible, mais qui procure sa dose d'émo tions. Moins cher et vachement mieux



Editeur Banda. Compréhension de la langue : Appréciable Sortie européenne : Deschamps man

Gensō Suikogaiden Vol⁹

Même sil ne s'est pas vendu à des millions d'exemplaires, Suikoden 2 est un jeu qui a beau coup marque les joueurs au Japon. I fallait donc leur donner de la substance. nuisque pour l'instant la personne nes ognsable des Suikoden chez Konemi est sur Shadow Of Memories (PS2). C'est donc chose faite avec ce jeu d'aventure textuel tout of quilly a de plus clasaique, mais aussi de plus beau. Regar dez aur les photos, les fans de Suiko den seront ravis. On navigue d'une illustration superbe à une autre, on en profite pour rencontrer à nouveau les personnages qui notie est fait rever dans des situations inédites, etc. et on pige que dalle, n'est-ce pas mon pauvre Chris ! Voilà donc un jeu très beau et tres prenant mais aussi tres en jape nais. Si vous comprenez cette belle langue, vous mettrez 7 au jeu.

Greg



Editeur : Konami Compréhension : Star-turbomach-indispensable Sortie européenne : Bouh, jamais ! (Chris)

Mega Man Legends 2

S'il existe un numéro 2, c'est qu' y a eu un numéro 1. Oui c'es vrai que c'est logique mais le fai de l'écrire permet de mieux comprendre Enfin, ca marche comme ca pour moi, ca ma permet d'économiser de précieux neu ones. Ainsi les légendes de Mega Mai sont apparues av Japon en 1997 sou: rappellation Rock Man Dash, Dansiun styl action, vous dirigez votre méga-hommi bionique sur une planète perdue dans un galaxie futuriste, sur laquelle vivent de etres humains (tiens donc) qui ont besoir de vous, le mineur, car vous êtes un mineur pour creuser la terre et trouver des source d'énergies naturelles. La plus impontant étant appelée Refractors, une denré vitale. Pour me donner une idee olus uré cise de ce jeu, kaj fait appel au specialist Mega Man c'est/a dire Chris dui s'éta délà adanne à la première aventure e m'a ayoué l'avoir appréciée, sous les huée nourries de la rédac'. L'ambiance est ger tille et les missions du genre « pratique » il faut reparet voire valsacau. Qual fau trouver Jee. La plupart du temps on s balade pour nécolter des informations Chris me souffie que le gameplay est ider tique au premier, on retrouve donc se marques très vixe : ai trouve les gra phismes moyens mais l'aventure est syn pathique et rythmée.

i var



Editeur : Capcom USA Compréhension de la langue : Inutile Sortie européenne : N.C.



Genso Suikugaiden Voi:1



Mega Man Legends 2



Devilman

DUCATIVVORLD



DEPASSEZ VOS LIMITES...

.... NE LIMITEZ PAS OS DEPASSEMENTS



Trucs, Astuces, Solutions Complètes au 08 36 68 24 68* ou au 3615 ACCLAIM*









Dreamcast ATD 4 COM

Paple Tale

© Description

Dans sa campagne de donner des jeuy à la Dreamcast, et surtout quand on voit Naple Tale.

on se dit que Sega nous sort un peu tout et n'importe quoi, histoire d'étafter son catalogue. Ras que Naple Tale soit le sale zappling maisi à 1/10, non non non l'Lain de là. Simplement, ben. deja, au niveau du design, on est calme On se retrouve à diriger une majorette avec'un cul d'abeille dans le dos (non le ne suis pas ivre) mais génre rose et mécanique, qui se retrouve par érreur dans un monde encore plus débile qu'elle ne, elle fera la conneissance de Georges ou un nom dans le gonre. In pasteque volante bleue avec des bras, qui lui expliquera que le maire de Naple Town, une grenoulle a moltié-voiture. Laidere a rentrer chez elle a condition de la sauver des mechants. Nous volla donc dans un action-RPG e la Alundra 2 des plus sympathiques a jouer Malheureusement les graphismes sont rellement médiocres qu'on se demande encore comment on a pumater lintro en eftjer Suci, on peut pas la zapper ? Aaw Lénine, réveille-toi !

Greg



Haple Tain



HEL 2XI

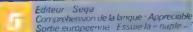


NFL Blitz 2001









NFL 2K1



Quel est le meilleur jeu de foot américain du marché 128 bits ? Madden 2001 ? NFL 2K1 ? Dit

ficile de départager ces deux bombes judiques. Personnellement, je trouve Madden un poil plus technique notamment en ce qui concerne la réception

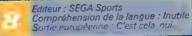




des passes, le jeu en course est égale ment mieux exploite même si Sega Sports a fourni un bel effort de ce côté-là (c'était vraiment le point faible de NFL 2K). Pour le reste, à savoir le contenu de la simulation dest kif-kif bourricot: NEL 2K1 comble en effet tous les oublis ludiques de la précédente édition. le jeu propose désormais aux fanatiques de manage ment un mode Franchise particulière pent fauille il est possible de jouer lus qu'a huit sur le ouaib et de nouvelles commandes ont fait leur apparition pour meux fainter les lignes de défense Aucune raison d'envier le voisin qui pos sede une PS2 donc Résumons des tactiques de course qui se sont étoffées deux modes de leu supplementaires, des commandes pius complètes, quelques améliorations techniques significatives fles chocs a faible vitesse sont mieux gérés). Dui tous cas changements ren dent cette édition 2001 indispensable Vous aimez le foot ricain ? Foncez l

Willow





- NFL BIIIZ 2001



Pour ceux qui ne connaîtraient toujours pas la sêrie des NFL Blitz, sachez que ce titre signé

Midway reprend le concept des NBA Jam. Equipes raduites au strict mininum (7 contre 7), contrôles simplifies feeling 400 % arcade: plus bourrin tu meurs. C'est vrai, à quatre au début on se marrs bien, la prise en mains ne pose audun probleme, les placaçes sont super-exagérés, les phases de jeu s'enchament rapidement et d'un point de vue sechnique, même si le jeu ne cesse pas trois pattas à un canard, ca reste agreable a regarder. Cette simplicité a outrance a malheureusement un prix le durée de vie ne dépasse pas deux après midi de jeu acharné et encuré je suis gentil: La présence de minischal-langes (décidement, c'est la mode en ce moment) et de nouvelles options de customisation o y changent rien inutile de préciser que l'intérêt firte avec le zero pointé pour les amateurs de foot ricain. De toute manière, les fans purs er durs de la discipline se sont, depuis belle luvento, precipitas sur NFL 2K1 3) vous souhaitez vous nitier au foet US, la litra de Sega reste donc la meilleure alternative. En clair, publiez NFL Blitz !

Willow







Editeur : Midway Compréhension de la langue : Inutile Sortie européenne : Non merci !



Pop'n'Music 4





Un quatrième volume à prix réduit pour le rigolo jeu de musique de

Konami II y a une come raison a cela c'est qui ne sagit que d'un add-on et que vous aurez besoin de posseder le 2 pour jouer au 4 contrae c'était le cas avec le 3 d'ailleurs. Si vous avez le 1 c'est lourd quoi. Bon, on ne va pas se plaindre, puisqu'au Japon, pour la nodique somme de 2 BOO yens (180 F), on peut se procurer ce nouveau volet qui contient une bonne ingraine de nouvelles chansons. Papi le reste, ben, c'est PNM, alors ceux qui aiment se jetteront dessus, les autres garderent leurs 2 BOO yens pour ache ter Eldorado Gate ou iront au bureau de change, mais y a la queue.

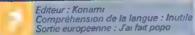
Greg











Seaman (



Seaman, c'est tout et rien. Quand ca commence; il y a juste un œuf, emest et quand ca se termine, on a un

physicien atomique. En théorie, bien sû Tamagotohi déguisé est livré avec 🐷 micro pour communiquer avec ce mise rable poisson qui vous pourrira l'exis-tence. Commé le jeu prend en référence horloge interne de la console, des qu'il eclot, il faut surveiller son évolution et entretenii l'aquarium su moins une fois par jour, autrement. Il passe l'anne à gauche. Il faut constanment lui parier pour quii apprenne le langage (anglaie uniquement). La reconnaissance vocale est réussie même si quelquefois, les résultats sont étranges (mon Seaman est surpuissant puisqu'il comprend la verlan et toute sorte d'insultes). Malgre tout, certaines personnes en manque de vie sociale pour ont apprécier ce jeu a pent l'originalité du conception fait quelque chose qui laisse perplexe. On peut laire ce que l'on veut avec un pois son à tête humaine. Quelquefois, en a la glauque impression de maltraiter u homme enfermé dans un aquarium que Connect insulter, frapper laiseer mount de froid ou d'asphyxie. Le jeu peut fec lement tourner au « Snuff Game ». L'es clavage vidéoludique, d'est una première Une fois de plus, Sega innove, bravo.

Angel





Editeur : Sega Compréhension de la langue : Indispensable Sortie européenne : You see, man ?

Sega Marine Fishing





Les jeux de peche, dest le meileur moven de se sentir seul. Le pêche conventionnelle est déjà un trud

que le trouve bien triste, mais sur console c'est carrément déprimant. Cependant Sega Marine Fishing est le jeu le moins triste du genne donc le moins rate. Tout d'abord, cela donne l'occasion, à ceux qui par fait l'enreun d'acheter le précé dent volet, de ressortir leur canne à peche Ensuite c'est plutôt beau les poissons sont varies et il existe un vra challenge. Pour une fois, il y à une cer taine logique. Ains, pour pêcher un type de poissons donné, le choix de l'hame con est important. Sans cre, ce des raiment pas evident. Bien entendu, le jeu se termine en moins d'une héure mais quelques modes spéciaux viennen s'ajouter et rallongé la durée de vie d'au moins & allez, une demi-heure. Dites vous qua l'on peut se la jouer et criei que l'on a peché un requin de deux cents kilos. Par contre, la morale est bien bassi car on peut pêcher des dauphins, et la e dis stop ! Non #Secrifier une espèce animale en danger pour le plaisir de la grande beurgeoisie, le suis scandalisé Aaaah, Lénine réveille toi

Ang



Editeur : Sega Compréhension de la langue : Inutile Sorbe européenne : Sega de la narri



Seaman

Pep'n'Music 4

"..la qualité pure.."

nme XPLODER





ploder CD9000



Attrapez la nouvelle manette VIPER de Blaze et vous saurez que vous jouez avec une manette de choix.

La croix de direction à Micro-Switch unique sur le marché- les poignées antidérapantes et les joysticks analogique vous offrent le contrôle optimum dans le feu de l'action. Et si les choses se compliquent, enclenchez les fonctions tir "automatique" et "ralenti" pour calmer le jeu.

La manette Viper Pro Grip intègre deux moteurs de vibration pour plus de réalisme pendant le jeu.



Michael SCHUMACHER



Pro Shock Lite



Palm Pad



Visitez nos sites : resoft.net, www.x-plorer.co.uk, aze-gear.com, www.xploder.net

W-XPLODER-NET

BLAZE

Fire International
Parispace 1 - 9 D rue de la Sablière
92634 Gennevillers Cedex
Fas - 01 41 32 20 00
Email: zbeghennou@wanadoo.ir

En vente chez les revendeurs spécialisés et en grande surfa



— Special Ops Omega Squad

Oreamcast

Les SWAT, à Joypad, c'est notre grande passion. Mais nous ne sommes pas prêts à jouer à n'im-

Deancel sommes pás prêts à jouer à n'im-porte duelle deube sous prétexte qu'un commando peinturluré en vert pose sur une boite de jeu Sur PC, Special Ops 2 s'est Mustre par sa médiocrité Catte version Dreamcast connaître, a n'en pas douter le même sont D'abord, le titre de Ripcerd a est al competible avec la souris (argh !, la lanteur du stick ena boloue I ni avec le clavier les com mandes étant assez nombreuses (inventaire, armement, vues, positions.] on a droit à des combinaisons de touches apracadabrantes. Histoire de compliquer un peu plus les choses, les développeurs ort public de prévoir une option cour inverser l'axe du stick analogique Ou lemais vu dans un FPS! Le game play, quant a lui, n'a strictement rien a voir avec celui d'Hidden & Dangerous ou de Rainbow Six. Pas de coéquipiers is de phases tactqués, on dirigé un seul chien de guerre gaulé comme Pince chió et on basse son temps à tirer sur des ennemis aussi intelligents que des laitues. Ne comptez pas sur le réalisation pour vous mativar, c'est moché plein de vide, mai anime. La misere Rèste puer se consoler une trentaine de missions réparties sur 5 campagnes on voit du pays, quoi. Allez, zou, sonnez e retraite

Willow







Tatsunoko Fight



Vous qui étiez fan de La Bataille des Planètes quand vous étiez petit, de jeu est fait pour vous ! Enfin presque. Profitent du fait que le nostaldie est le sentiment le plus vif chez les Japoneis de mojns de 35 ans. Tekare marche sur les traces d'un Banpresto et multiplie les jeux mettent en scène des héros de dessins animés d'il y a quelques dizames d'années. On retrouve ainsi lés héros de la firme Tatsunoko comme le cyborg Casharn et san turbo chien Frender (un classique), Hurricane Polymer (qui a vine combinaison dans le matériau homonyme). Tekkaman ét son robot-monture géant, ainsi que le nou-veau Volter (rien à voir avec notre célèbre Voltaire), un héros inédit qui ne va pas tarder à faine son appenition a la tela japopalea Bor, ben, vollà pour le sce nario et le principa du jeu. Pour le reali sation, je vais gagner de précieuses minutes en vous apprenant que, même sur Super Nes, le leu aurait fini aux zeo pings avec une sale note. Boh vous as voulez plus? O.K. c'est laid, c'est mon y a deux étapes d'animation. Vive Takara l





Editeur : Takara Compréhension de la langue : Inutile Sortie européenne : Plus brillant que le vif-argent...

Vampire Chronicle

(G) Preamcast

Loin des autres priiductions de Capcom Vempire est un bon petit jeu de combat sans prétention

qui plaira aux fans. Les personnages sont novernement charismetiques mais ont un look peu habituel. Entre Lilith la petite nana vampire. Sasquatch l'abominable homme des neiges ou Bulleta, un clone du chaperon rouge version trash qui a tendance à sòrtir des uzis, il y a de quoi faire. Au total, 18 personnages tous aussi délirants les uns que les autres. Contrairement aux autres titres du genre, vempire joue le carte de la dérisjon, Les furies sont souvent proches du n'importe quoi: C'est spectaculaire; varié et sur-tout marrant. Un système proche du X-ISM de Street Fighter, qui permet de rempir la jauge de PX different pert et de varier les furies est également pré sent. Hormis cela, les autres coups spé ciaux ne sont pas assez nombreux et ne permettent pas d'enchaîner Dansiur sens la jouabilité est semblable à celle de Marvel vs Capcom. En gros, c'est furie après funiè. C'est plaisant, encore un jeu 2D sympa, mais bon, entre lui et Capcom vs SNK, il n'y a pas photo.

Angel







Editeur : Capcom Compréhension de la langue : Inutile Sortie européenne : Vempire est là...

Tatsunaka Fight

Vampire Chranicle

The state of

Special Ops



In rédac

Arf, décidément nous sommes incorrigibles. Oui, c'est désormais une certitude : notre rédac' n'est constituée que de petits lutins qui ne savent pas se réveiller tôt le matin. Je sais tout cela ne veut pas dire grand chose, mais je trouvais la rime agréable alors bon. Et puis, un peu de légèreté dans le monde impitoyable d'un bouclage, je peux vous assurer que ça fait du bien. Hum, bah voui vous avez compris. Le mois de novembre aura encore été placé sous le signe de l'Apocalypse. Remarquez, l'arrivée d'une nouvelle « nouvelle console », l'éclosion de véritables bombes ludiques sur chaque machine avec Shenmue (aaaah), Zelda Majora's Mask (ouiii), ou encore SSX (yees), cela méritait bien de tout donner pour vous offrir le meilleur. En clair, Noël sera toujours Noël et Joypad sera toujours Joypad. En attendant l'avenement du prochain millénaire, joyeuses fêtes de la part de toute la rédac'...

La rédac en folie!

(Karine)

l'ai reçu quelques lettres de jeunes garçons, désirant devenir mes esclaves. Ça tombe bien, je viens d'emménager près de Paris et j'ai besoin de bras pour refaire la peinture dans le salon, monter les meubles, faire mes courses, etc. C'est un peu la vie comme dirait Chris, mais personnellement je préfère

voir en ces soudaines déclarations un signe mystique coïncidant avec la prochaine syzygie. Et puis de toute manière mon horoscope a parlé. Voilà, à vous de jouer maintenant parce qu'en plus, en ce moment, je suis toute tristoune, la photo vous le prouve.



Tout juste bon à caler une table.

De très grosses lacunes. Urgl!

Pourrait vraiment mieux faire.

A acheter éventuellement, si on aime le genre.

Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.

Un jeu d'anthologie. 1 ou 2 par génération de console.

Evitez-le à tout prix, c'est un ordre!

1 minute de plaisir. Et encore!

Un jeu tout juste moyen, sans plus.

Un bon jeu à de nombreux égards.

Exceptionnel! J'achète les yeux fermés.

TSH

Dormir c'est bien. Il ne se passe rien, mais alors rien du tout. Traz aime aussi dormir (2h par nuit), RaHaN dort le jour, comme Kendy et Chris, alors que Golium dort tout en tapant sur son clavier pour terminer ses textes. Julo dort parce que sinon il

craint de tomber malade. Je ne vais pas passer tout le monde en revue mais retenez ça : domnir c'est hien.



(Trazom) Ce mois-ci, spéciale dédicace aux hommes politiques US, qui, avec leur parodie d'élection présidentielle, ont donné une leçon au monde entier! Une lecon de beauferie. Put... les #@%§. v m'ont énervé! Redneck Rulez for ever in the United

States of America ! Ou'on se le dise !



(Sollum)

C'est définitif, ils sont vraiment trop puissants ces Américains. Regardez-moi ces élections où un Redneck affronte l'homme invisible. Campagne pérave et suspens hollywoodien mis en scène par CNN & Co. Et dire que ces mecs pensent être les maîtres

absolus. Trop puissant, le monde est entre de bonnes mains... Argh!

Son jeu du mois

3

Après avoir allumé le faux plafond de la rédac' avec mes pompes, j'ai failli tuer un prof du Gymnase Club pendant un cours de Body Attack (un mix d'aéro' et de karaté). Mes shoes n'étant jamais lacées, au moment où j'ai donné

un coup de pied, c'est parti comme une fusée sur i'estrade du prof! Arf!

Son jeu du mois

Chris

Pai regardé un reportage sur la vache feile. Flippant, Y a plein de gens en train d'incuber, c'est écrit. Il fallait bien qu'on paie un jour l'autre. Le monde est gangren par la recherche du profit, on politie tout sans respect pour générations futures. Allez zou! s'est dit

la nature, vous ferez moins les malins avec des trous dans le cerveau. Triste fin.

San jeu du m









SSX (PS2)

(toutes machines et versions confondues, depuis janvier 99)

	Metal Gear Solid (PS)	25 pts	-6	1
	SSX (PS2)	22 ot s	THE RES	200
-	ISS Pro Evolution (PS)	16 pts	-2	1
	The second secon	124		7
	Resident Evil Code Veronica (DC)	10 pts	-3	
	Sherimue (DC)	9 pts	Nous	2.25
	Capcom vs SNK (DC)	8 pts	+3	4
· d	Street Fighter EX 3 (PS2)	7 ots	Hour.	V 100 100 100 100 100 100 100 100 100 10
	Zelda 64 (N64)	6 pts	-7	
	Colin McRae Rally 2 (PS)	6 pts	-8	*
	Land Live,	O pla	-0	

VII MOAN

Pas la peine de se prendre pour un supra devin à la longue barbe pour comprendre que Shenmue (DC). Zelda Majora's Mask (N64), SSX (PS2), Tony Hawk 2 (DC), Quake III



Arena (DC), MSR (DC), NFL 2001 (PS2), Jet Set Radio (DC) et Capcom vs SNK (DC) vont marquer les esprits. Ça tombe bien, c'est Noël, alors profitez-en !

ON EN REVE DEJA...

OLLUM >>>>>> Mario 128 (Game Cube) et MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) VILLOW >>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Alone in the Dark 4 (PS) HRIS >>>>>> Tenchu 3 (PS2) et Munch's Odysee (Xbox) 'LWOOD >>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Shadow of Memories (PS2) ENDY >>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Rogue Spear (DC) REG >>>>>> Burning Rival School 2 (DC) et Tales Of Eternia (PS) S.R. >>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Onimusha (PS2) RAZOM >>>>>> Winning Eleven 5 (PS2) et Gran Turismo 3 (PS2) AHAN >>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Silent Hill 2 (PS2) JLO >>>>>> Shenmue (DC) et MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) ARINE >>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Shadow of Memories (PS2) NGEL >>>>>> Winning Eleven 5 (PS2) et MGS 2 : Sons of Liberty (PS2)

Malgré toutes mes précautions, Joseba, un de nos chers maquettistes, a trouvé le moyen de me coller subtilement un drapeau espagnol sur la bouille (voir la photo

du mois dernier). Hahaha, qu'est-ce qu'ils déconnent à la maquette...On se marre! Haha !! JOSEBA SI TU TOUCHES ENCORE A LA PHOTO, JE TE TUE !



Elwood

3

5

7

De mon appart', ine vue sur un square où une e de sauvageons fait souvent ire. Ce n'est pas très gênant mes cycles de sommeil, ça m'a donné une idée pour étendre en période de lage : utiliser un pistolet de

-ball avec lunette sée. Ah, les vidéo, source isable piration...

Son jeu du meis

Kendy

Mon PC est hanté ! En effet lorsque je l'éteins, il se rallume tout seul dix secondes après, rendant mon clavier inopérant. Pourtant, je suis allé dans le BIOS et j'ai tout foutu en Disabled. La trans-communication. moi j'y crois ! Et là, le medium

c'est une machine high-tech! Espérons que ce ne soit nas le spectre de François Mitterrand!



RaHaN

Les bouclages à répétition ça a du bon. Non seulement ça va me permettre de payer ces #@%§ du Fisc (oui ils nous ont tous eu cette année), mais j'ai même pu fumer une cigarette dans le bureau de TSR. avec son accord. Tout de suite.

elle a eu meilleur goût... Et le goût, dans la vie, ça compte!



Greg

Entre les lettres d'amour débiles que Karine reçoit, les mails d'amour que je reçois pour Keiko et Yûkî, une Japonaise avec qui j'ai fait une émission sur Game One, je me demande si : 1) Toutes les nanas ont disparu de France, ou

2) Joypad est un super-outil matrimonial pour les filles célibataires.



Julo

C'est l'hiver, ça caille, j'ai décidé de me laisser pousser les tifs. Le problème quand on essaye de sortir d'une période cheveux rasés, c'est qu'on passe forcément par une phase délicate... J'ai l'impression d'avoir un casque sur la tête et une

copine m'a récemment comparé à cette bonne vieille peluche de Kiki. J'vais pas tenir longtemps!



The Legend of Zelda Majora's Mask



Link peut être un acteur très expressif quand il s'en donne la peine. Bel effort.



jours, cette terre ne sera plus, rasée à jamais par la météorite de la destinée! ». L'aventure débute ainsi, avec comme pire ennemi : le temps! Vous l'aurez compris, dès les premières séquences le ton de ce nouveau Zelda est donné et même si l'esprit qui anime l'aventure reste bon enfant, le scénario ambiance fin du monde se révèle cette fois-ci bien plus sombre que précédemment



Ce qui impressionne instantanément dans Majora's Mask, c'est indéniablement l'immersion totale ressentie dès les premiers pas dans l'aventure. Difficile de qualifier ce sentiment de liberté



Des combats toujours aussi dynamiques et accessibles grâce au système de Lock.

qui vous submergera et vous fera vraiment prendre conscience du tour de force réalisé, une nouvelle fois, par Nintendo. En tant qu'aventure parallèle, Majora's Mask reprend de nombreux eléments déjà présents dans Ocarina of Time (personnages clefs, système de jeu, thème principal) mais se fait un malin plaisir à les décliner sous d'autres angles. Au cœur de votre quête, le temps joue donc une fois de plus un rôle prépondérant, tout en mettant aussi l'accent sur l'utilisation des masques (élément assez anecdotique dans Ocarina of Time, mais qui permet ici à Nintendo, de surfer habilement sur la vague des objets à collectionner initié par les Pokémon). Pour mieux comprendre la situation, je vous rap-



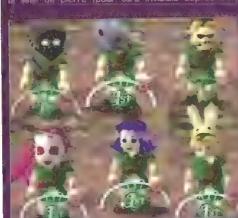




Vivons heureux, vivons masqués

Outre les trais masques principaux (sachez d'allieurs qu'il en existe un quatrième, disone, hum, prés secret), vous aurez le possibilité au cours de l'aventure de trouver 20 autres masques. Ces derniers possedent épaliement quinques pouvoirs comme le croitée de lièvre (pour marcher, beaucoup plus vite) la sece de pierre (pour esre invisible auprès des

pirates), le bet de cod (pour charmer certains enmaux), ou encore les cheveux de fée (pour découvrir les fées perdues). Pour tous les avoir, it vous faudra souvent mener à bien de nombreus. Imini-quêtes parfois particulerement bien cache. L'intérêt de ces dernières est en accord avec le durée de vie du jeu, giganzes.





L'appel de la nature

Noubliez pas que pour faire tourner le jeu, le fameux Rism Pak est désormeis obligatoire. Un acher aupair mentaire certes, mais qui s'amorbit en une fraction de siccinde des que vous aurez été happe par l'eventure grandiose qui vous attend. En outre, l'ajout innocent de cas 4 Mo de Ram permet à ce Zelda de proposer une richesse graphique, une qualité sonore, en somme un plaisir de jeu décuple par rapport à Ocarina of Time Visualiemes.

nages à l'ecran, des décors se déployant à perte de vue, un rendu beaucoup plus chaud des couleurs (ah les dernières 12 haures, ah les teintes rougeâtres annonciatrices de l'Apocalypse I) et des milliers de détails qui, mis bout à bout, font toute la différence avec les autres productions du genns. La vaniété des environnements visités est d'ailleurs tout simplement noroyable. Vaste plaine, marécages lugubres, baie rafraîchissante, région enneigée, montagne escarpée

ment devient vite enchanteur. Cependant l'alternance du jour et de la nuit, l'évolution des conditions météocologique. L'abondance de détais aussi ben gapriques que sonores renforcent l'immersion. Pour le première fois dans un jeu (anfin; c'etait déjà le cas dans Ocanna of Time, j'avoue) ne serait ce que se balader procure un rare plaisir. C'est clair, chez Nintendo on n'a pas perdu la recette du jeu, le vrai



elle que vous n'avez potentiellement que trois iurs (le défilement du temps étant symbolisé en as de l'écran) pour sauver le royaume d'Hyrule. haque journée équivalant à environ 20 minutes e temps de jeu, je ne vous apprendrai rien en ous disant qu'une heure de jeu sera insuffisante our arriver à vos fins. L'astuce alors ? Eh bien iut simplement d'utiliser son ocarina magique our effectuer un bond dans le passé et accespirement remettre les compteurs à zéro Ainsi, squ'à ce que vous ayez déjoué les plans du edoutable Stalkid, les trois jours se répèteront variablement. Déconcertant ? Oui, au départ en ut cas En effet, sur le papier vous aurez l'imression qu'il vous faudre refaire inlassablement s mêmes actions, recommencer toujours et icore les mêmes donjons... Une attitude très te frustrante et énervante si tel avait été le cas. ais bien évidemment cela ne l'est pas ! fectivement, même si à chaque retour dans le mps vous perdez tous vos biens « consomables » (nombre de flèches, argent, bombes, c.), les accessoires « nobles » (armes, fragents de cœur, masques) sont conservés. outre, de nombreux raccourcis appa-

Une histoire palpitante Se unasques enchantés et de course soutre le terros

super-bien pensées comme d'hab'), vous n'aurez pas besoin de le refaire lors de votre prochain voyage temporel ou au pire, il vous sera possible d'accéder directement au boss grâce à un judicieux téléporteur. A ce titre, n'oubliez jamais que votre ocarina et les chansons que vous apprendrez progressivement seront autant de moyens d'accélérer le temps, de le ralentir, de vous téléporter, etc. Décidément quelle classe, ce Robert Charles

Lorsque l'Apocalyspe devient annonciatrice d'apothéose

Le seul élément dont vous aurez en revanche énormément besoin reste une mémoire à toute épreuve ! En effet, ce Zelda misant sur la

liberté offerte au joueur et pouvant être abordé de nombreuses manières, il existe beaucoup d'actions particulières à exécuter à des lieux et à des heures très précises.

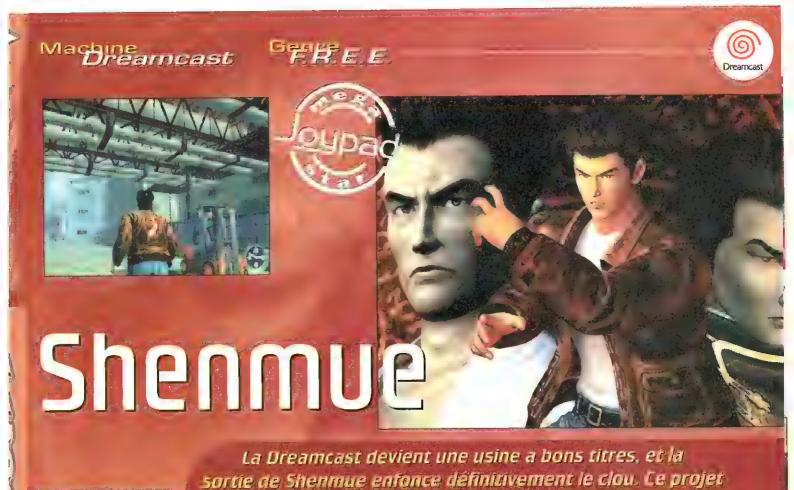








itront au fur et à mesure. Par



Il viendra par la mer d'une lointaine contrée de l'Est. Un jeune homme qui doit encore découvrir son potentiel. Ce potentiel est

un pouvoir qui pourrait à la fois le détruire ou réaliser sa volonté. Son courage déterminera son destin. Le chemin qu'il devra traverser sera chargé d'adversité. J'attends tout en priant. Pour cette destinée prédite depuis les temps anciens. J'attends avec impatience. Un dragon émerge de la terre tandis que de sinistres nuages emplissent le ciel, un Phoenix descend des cieux traînant un vent pourpre

seule lumière l'étoile du matin. Et ainsi la saga... commence. » C'est par ces mots et sur un fond de cinématique magnifique qu'une mystérieuse jeune Chinoise, Sha Hua, introduit le premier chapitre de Shenmue... Une saga qui s'annonce a priori très longue (elle devrait compter 16 épisodes en tout) et qui fera date dans l'histoire des jeux vidéo, c'est évident. Un véritable jeu « pari », autant financièrement parlant pour Sega, qui a débloqué des fonds colossaux pour lui (150 millions de francs!), qu'artistiquement parlant pour son créateur, Yu Suzuki, qui tente là une véritable expérience ludique. Car s'il a des allures de véritable blockbuster, Shenmue est avant tout un jeu personnel et expérimental. On trouve derrière lui un homme qui a eu carte blanche pour s'exprimer. Bref, ce jeu possède vraiment une âme, il touche comme un bon film, à condition d'avoir

depuis ses ailes. La nuit noire se dévoile avec pour

d'auteur », magnifique et touchant.

ambitieux et original marquera les esprits... Un « jeu video



fiche technique

tuiteur Sega
Developpeur Sega [AM2]
Genre F.H.E.E.
Nore de joueurs 1
Niveaux de difficulté Aucun
Officulté Moyenne
Gontinues Sauvegarde [BU blocs]
Nore d'heures de jeu 25 en moyenne
Spécial 50/60Nz, Modem, VCA, 4 CO-rum
Exuste sur Rien d'autre

Do you speak english ?

une certaine sensibilité... et avant tout, de bien maî-

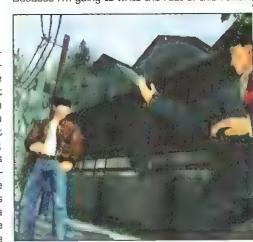
triser la langue de Shakespeare!

On va essayer de se débarrasser vite fait du paragraphe « coup de gueule », bien qu'il soit complètement nécessaire... Voilà, l'Europe a beau être désormais un continent jouant un rôle important dans le succès des jeux vidéo, Sega nous déçoit en se foutant clairement de nous... Shenmue, LE jeu de la Dreamcast, arrive ainsi sur le vieux continent en général et au pays des fromages en particulier, tout en anglais, dans les doublages comme dans les sous-titres, sans aucun effort de traduction (pardon, juste dans les menus, bravo). Alors disons-le en anglais: Sega Europe sucks !!! Ces braves types vous répondront que le travail de localisation de la version américaine ayant duré neuf mois, la sortie du jeu aurait été encore reportée s'il avait fallu le

traduire en français, en allemand et en espagnol...
Ah oui ? Et qu'est-ce qui vous empêchait de traduire simplement les sous-titres, hein ? Ce qui a pris du temps avec la version ricaine, ce sont les doublages et la synchronisation labiale, non ? Pfff, c'est rageant. S'il avait fallu faire un petit effort de bonne volonté sur un seul des jeux de la gamme, il fallait que ce soit sur celui-çi! La formule est simplissime : soit vous comprenez bien l'Anglais et apprécierez le jeu, soit ce n'est pas le cas et Shenmue deviendra immédiatement inintéressant! Compte tenu de la nature même du gameplay, c'est aussi simple que ça Au moins vous serez prévenus

La venge woo d'un orphelin

Ouf, ça fait du bien de s'exprimer. Hum, mais revenons à nos moutons en espérant que vous soyez nombreux à comprendre l'anglais... Because l'm going to write the rest of this review







 Ce lecteur vous permettra d'écouter les K7 mises en vente.



Un mystérieux miroir est au centre de tous vos problèmes.



Un jeu expérimental qui fera date dans l'histoire Video-ludique r english, and without any french subtitles, you'll Ryo n'y comprend rien et voit finalement son

ne warned. It could be a good test after all, if ou want to buy this game, isn't it ? So... OK je ilaisante, détendez-vous. Tout commence donc ivec une scène d'intro magistrale. Nous ommes en 1986, à Yokosuka, une ville poruaire japonaise dans laquelle se trouve une ase militaire américaine. Notre jeune héros, lyo, 17 ans, rentre chez lui et découvre la laque de bois sur laquelle est calligraphié son om de famille, brisée, au sol... Dans le dojo, n inconnu en robe chinoise est en train de se attre contre son père, lwao, maître respecté 'un art martial familial transmis depuis plureurs générations. Il est question d'une sombre istoire de miroir. Iwao ne veut rien dire mais nit par lâcher le morceau, quand son adveraire s'en prend à Ryo. Le Chinois obtient enfin e qu'il était venu chercher, le fameux miroir.

Ryo n'y comprend rien et voit finalement son père mourir, devant ses yeux, par la main de ce puissant Chinois qui semble se faire appeler « Lan Di ». Le jeu commence quatre jours plus tard, alors que Ryo vient à peine de se remettre de ses blessures et cauchemarde encore toutes les nuits, revoyant mille fois le visage de Lan Di et le coup fatal qui terrassa son père. Le visage de cet homme est imprimé dans sa mémoire, un désir de vengeance brûle en lui. L'aventure peut commencer.

Yokosuka comme si vous y étiez

Le premier pari de Yu Suzuki fut de créer une ville tout entière, en l'occurrence Yokosuka, remplie de ses habitants et de tout un tas de petits détails et de principes intelligents, visant à vous plonger



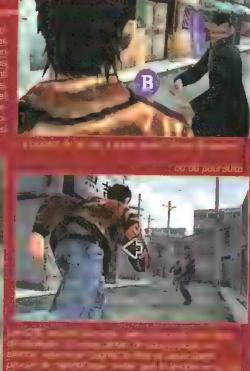
ll est possible de regarder autour de soi tout en marchant.

QTE, les « Quick Time Event »

Les Guick Time Event sont des petits jeux de réflexes qui surviennent de temps en temps au cours de la partie, sans prévenir. Le principe est simple de la marriet, su direction au jusque apparait d'un coup à l'écran et vous devez la répétei le plus rapidement possible pour réussir l'épreuve. Un principe plutôt simpliste, qu'on peut trouver assez inintéressant (Kendy vous dirait que c'est simplement du Dragon's Lair déguisé), mais qui reste vraiment bien máis pas assez innaiement, utilise au cours de l'aventure. En effet, ces événements, qui peuvent durer

d secondes comme une minute entière, sont terrible ment bien amenés et permettent au jeu de propose des scènes d'action franchement trippentes, tout en conservant une mise en scène et des choregraphies excellentes. Ainsi, certaines scènes de combat seronien DTE et proposeront même une sorte d'erbores cence. Cette dernière dépend de l'ordre dans lequel vous reussissez ou échouez dans vos menip et pour a, à chaque nouvel essai, rendre chaque combet choregraphié tout à fait différent. Hop, voici quelques





Shermue



Les QTE permettent d'avoir des scènes de baston super-bien chorégraphiées, comme dans un bon film made in Hong Kong.

point. Le premier disque commence ainsi, assez doucement, et vous vous rendrez rapidement compte des limites de ce système de progression. En fait, on se pose même assez vite des questions quant à l'intérêt du jeu tout entier... Mais viennent ensuite se greffer tout un tas d'autres choses, qui font oublier ce début un peu poussif de l'aventure. Il y a d'abord les petits événements annexes, très courts mais nombreux, les Quick Time Event, les scènes de paston Free Battle, le système de progression des coups... Toutes ces variantes de gameplay deviennent de plus en plus nombreuses lorsqu'on avance dans le jeu, tandis que le scénario devient de plus en plus intéressant jusqu'à la fin, qui vous fera pleurer d'impatience tant les informations sur Shenmue 2 sont peu nombreuses ! Bon, mais restons tout de même objectifs : l'intérêt de

Back

Follword Soo Reload To Menu

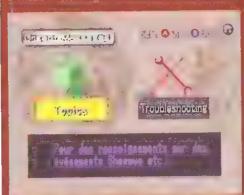
不會的

OTHER OFFICE

Le passeport des fans!

Shenmue Passport » (le fameux quatrième) représentera tout au long du jeu, et meme une sorte de « bible » du fan. SI vous êtes ant dans la trip, il vous permettra d'approfon-

entendrez dans le jeuj et armir avet. Villomiatur lexplications sur sept points essentiels du geme-play, per sept personnages du jeu en version super-détaillée): Mais passons eu plus interessant, la vraie bible de Shenmue se trouve sur le net et vous ne, pourrez y accèden que via le Shenmur Pessport: Une fois connecte, huit upulons s'of



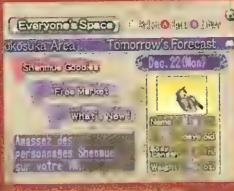








SHENMUE.COM







Shenmue est limite par le côté expérimental de son gameplay. Les joueurs les plus difficiles qui cherchent. un rythme parfait, un système captivant, un aspect ludique à toute épreuve, etc., seront déçus de se sentir un peu trop passifs, de temps en temps, par rapport au déroulement de l'aventure. Comprenez par là qu'il faudra accepter deux ou trois petits défauts ludiques et surtout être sensible à l'univers, à l'histoire, aux sentiments du héros... En gros il faut être dans le trip ! Pour ma part, vous l'aurez compris, je suis complètement tombé sous le charme, et ce depuis la sortie du jeu en version japonaise. J'en ai eu pour un mois, à l'époque, à regrouper toutes les infos sur l'histoire, à choper des traductions de dialogues, à discuter avec des ricains sur des forums spécialisés, à échanger des infos, etc. Tout ca pour profiter au mieux du jeu .. J'ai même créé une page web, Shenmue Fan (je vous laisse trouver l'URL), histoire de regrouper les fans français et de les aider ! Là, je viens de finir le jeu deux fois pour le test... Je vous dis pas le bonheur d'en profiter enfin en comprenant tout ! Mais il faut comprendre l'Anglais, hem, ne l'oubliez surtout pas... Deux derniers petits conseils : ne faites pas le jeu avec une soluce, ça gâcherait tout, vraiment, et gardez votre sauvegarde jusqu'à la sortie du deuxième chapitre. Eclatez-vous en attendant, et vivement Shenmue 2!

Non, le trip réaliste n'a pas été poussé jusqu'aux toilettes . Dans le même genre d'idée, Ryo ne mange pas et ne se lave pas non plus durant le jeu... Ces « imperfections » seront-elles réglées dans Shenmue 2 2





el el enigna <mark>L'Emotion E</mark>rgine de la L'Escounce l'Éccounce l'U

Ce petit chat est un peu le Tamagochi de Shenmue, vous pourrez vous en occuper ou le laisser complètement tomber





Notes

enbimiser 🕕

De vastes environnements, une communauté entièrement gérée, une interaction poussée

ເມື່ອເກີຍ ເຊື່ອ ເມື່ອ ເມື່ອ

Visuellement magnifique, c'est tellement beau qu'on perd des heures à se promener en regardant partout !



ווה נְגִובּווונְווּרְיִי

De gros raientissements à certains endroits du jeu mais globalement tout tourne rond



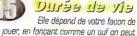
*ۊٙڿڐڶڐۏ؞ۏڐڛۊڵڒ*ؠ

Il faut un petit temps d'adaptation pour se rendre compte à quel point elle a été bien pensée,



SUIS

Brutages convaincents, traveil sur le doublage impressionnant, musiques magistrales ! Un régal pour les oreilles.



jouer, en fonçant comme un ouf on peut mettre 15 heures la première fois.



Plys

L'ambiance, l'immersion Un jeu magnifique, un gameplay unique.



בנינעות

On voit vite les limites du gameplay et il faut vraiment rentrer dans le trip pour l'apprécier



ulota uliutarat

Si vous comprenez l'anglais !!!

Plus John.

plu u turo o Shermus an Sega croote a colora de la colora del colora de la colora del colora de la colora del colora del

Aprés avoir obtenu une information importante, Ryo prend automatiquement note dans son cernet. Dans ce cas, l'icône en bas à droite de l'écran vous avertira.



R.TIME 01-151

'avis de Julo

Pall

L'avis de Greg

Official of a prononce and an outrine mention are poor poor an Action of South Cape.

Révolution, armaque, Dragon's Leir déguisé? Ne disons n'en de sout cape.

et laissons nous porter tout simplement per un jeu envolvant, pas parter, me armanil. Langlais c'est vraiment lourd, mais ca veut le coup de laire un effort.





Metropolis Street Racer

Voila presque 2 ans que l'on nous a présenté MSR. Un jeu qui s est fait attendre mais qui en vaut la peine. « On en a rêvé, Sega l'a fait » I Un titre qui ne dévoilera ses charmes qu'aux joueurs les plus tenaces et les plus audacieux.

révu pour le petit Noël de l'année derniè-

re, les développeurs de

Bizarre Creations (Formula One) se sont fait prendre une fois de plus au piège du retard. Combien de reports annoncés pour un soi-disant meilleur rendu final, et combien de déceptions au bout du compte ? Des dizaines, pour ne pas dire des centaines. Aujourd'hui, Metropolis Street Racer arrive enfin et avec quelques surprises de surcroît. En ce qui me concerne, et j'ai bien l'impression de ne pas être le seul dans ce cas, je commençais à perdre espoir de voir un jour un jeu de voitures qui sorte du lot. Evidemment, il y en a, mais ce ne sont plus des nouveautés. Et puis, le principe reste identique : tourner en rond avec ses véhicules et terminer sur la plus haute marche du podium. OK, je suis un peu sévère mais hormis les performances techniques et le degré de simulation, il n'y a pas tellement de renouveau. MSR apporte ce petit quelque chose qui manque à certaines productions pour en faire un jeu hors du commun et novateur.



fiche technique

Editeur Developpeur Genre Nore de joueurs Niveaux de dilliculté Officulte | Continues Nombre de circuits Spécial Existe sur

Bizarre Greations [GB] Course de voitures Croissant Difficile: Sauvegarde + de 250 Volant Rien d'autre

Une vraie simulation d'arcade

A l'instar de Gran Turismo 2 ou de Colin McRae Rally 2. les mastodontes de la simulation de voitures, F355 Challenge est le dernier jeu en date qui marquait un nouveau tournant dans la simulation de voitures. La maindre erreur de conduite signifie une sortie de route et la victoire qui s'envole. Pourtant, certains joueurs en sont arrivés à reprocher à ce genre de titres un degré de difficulté trop élevé et des réglages interminables pour enfin commencer à prendre son pied ou un autre jeu plus abordable La simulation, c'est bien, mais ne convient pas à tout le monde. Sega a donc pensé à cette communauté qui penche pour les sensations d'une conduite immédiate. MSR arrive à point nommé et bouleverse les données préétablies depuis longtemps par ces jeux ultra-pointus. Bon, on retrouve tout de même les modes habtuels comme le Time Attack ou le Quick Race pour se familiariser avec le pilotage et les tracés, mais c'est le troisième mode qui fait tout le charme du titre. Allez, je ne vous fais plus attendre, place à l'originalité.

De nombreux challenges

Le « Street Racing » est un mode inédit dans lequel il n'est pas nécessaire de gagner de façon systématique. Même si la victoire reste le meilleur moyen pour progresser rapidement, le but est de se forger une véritable expérience en matière de pilotage. Il va donc falloir trouver son style et mesurer



ses ardeurs de fou du volant pour remporter un maximum de points appelés « Kudos » (voir encadré]. L'ensemble du jeu comporte 25 chapitres, décomposés en 10 épreuves pour chaque, et comportant en tout 6 challenges différents : « Hotlap » qui consiste à battre le temps imposé sur un ou plusieurs tours (voire illimité), terminer le stage avec une vitesse moyenne... Le deuxième challenge : « Timed run » est rythmé par un chronomètre. Plus ou moins difficile selon les chapitres, il faudra boucler le nombre de tours imposés avant la fin du décompte. Plusieurs voitures y participent, et créent parfois quelques ralentissements. Ensuite, il y a le « One to One ». Le but est simple : terminer cette épreuve effrénée en battant la voiture de votre adversaire. Il peut s'agir du même modèle que le vôtre ou non. Puis le « Street Race », course qui présente un nombre déterminé de tours sur un seul circuit dans laquelle plusieurs véhicules sont engagés. Le cinquième challenge s'appelle, eh oui, « Challenge »! lci, ces véritables défis vont mettre vos compétences de pilote à rude épreuve : doubler 7 voitures dans le temps imparti, établir un record de vitesse. prendre un tour sur un concurrent... Bref, ce n'est pas du gâteau comme le dit si bien Duke Nukem. Et enfin, le « Championship », stage qui propose un mini-championnat pour tester vos aptitudes en courses de rue face à d'autres concurrents.



Des Kudos en perspective à l'arrivée



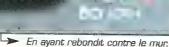


Des plus et des moins

Jusque-là, je vois que vous vous êtes montrés attentifs et intéressés, mais je sens une certaine impanence. Je vous ai parlé d'originalité et vous vous demandez bien à quel niveau elle se situe! Bon, j'y nens et pas d'énervement s'il vous plait! Chaque ois que vous participerez à un challenge, vous aurez a possibilité de faire une sorte de pari. Par exemple, our une course contre la montre, on vous proposera de faire un tour de circuit en moins de 31 secondes. En réussissant l'épreuve, plus ou noins de Kudos (points d'expérience) vous seront attribués en fonction de différents facteurs. Tout l'abord, en fonction du temps réalisé, mais aussi et surtout en fonction de votre conduite. Dans MSR, faut abuser du frein à main pour déraper, prendre :haque virage, chaque courbe avec la meilleure traectoire possible. Chaque fois qu'il y a la manière, ın « Wey Hey » et un « K » s'affichent à l'écran yous ndiquant que vous êtes en train de gagner des ludos. En revanche, si vous touchez les trottoirs u les éléments du décor, un « Watch out » s'afche en rouge, et dans ce cas, votre mauvaise onduite vous fera perdre des Kudos. Il en est de nême si d'autres concurrents sont en piste et que otre voiture les heurte ou que vous adoptez une onduite trop dangereuse! Pas de Kudos donc mais es points de pénalités. A la fin de chaque niveau. ous allez vous ronger les ongles en attendant le écompte des points pour votre habileté, pour le tyle et le retranchement des points de pénalités ı aucune pénalité n'a été commise, un bonus de oints supplémentaires est accordé



La visualisation de vos statistiques se fait sur cet écran



une pénalité sera décomptée

en fin de stage.



il ne pleut pas !

Les Kudos, Kezaco ?

Les « Kudos » sont es que l'an pourmet appeler plus simplement « l'expérience ». Ils représentent le cotatign d'un conducteur en fonction de son aptitude à piloter, à exceller dans une conduite fluide, evec style et sans erreur de pilotage. Plus vous callee et de bonnes penformances et remporterez de succas, plus on vous accordere de Kudos. C'est vous Kudos que vous mettez en jeu chaque fois que vous jouez et c'est un peu de vobre Kudos que vous perdez chaque fois que vous conduisez comme un ro l'Selon votra côte et votre perseverance, vous pourrez débloquer l'ensemble des circuits et parvenir au Défi Mondial

Trafalgar, S.Olpm

Les paris sont ouverts

Ainsi, chaque stage remporté octroie, normalement, un nombre de Kudos. Ces derniers servent à plusieurs choses : ouvrir les courses suivantes, débloquer de nouvelles voitures, passer au chapitre supérieur ou encore obtenir des items bonus. Pour tenter de gagner davantage de Kudos, chaque stage vous offre la possibilité de parier sur le déroulement et le résultat de l'épreuve. Il vous appartient donc de réduire le temps imparti pour le : « Contre la montre », de terminer la course à une certaine place, de partir défavorisé dans certaines courses, d'augmenter une vitesse moyenne requise... Vous avez l'entière liberté de changer ces paramètres, mais à vos risques et périls ! En effet, si vous avez surestimé vos capacités ou si vos adversaires (qui bénéficient d'une bonne I.A.) se montrent plus véloces, bye-bye les Kudos ! A ce moment-là, ces points « misés » seront retranchés de votre capital Kudos. Autant vous prévenir tout de suite, vous allez en perdre, et pas qu'un peu. Si vous échouez, si vous abandonnez ou si vous recommencez un niveau mais que vous n'améliorez pas vos performances, hop, un paquet de Kudos en moins. Et pour couronner le tout, MSR dispose d'une sauvegarde automatique qui ne vous permet pas de rater un challenge pour revenir ultérieurement à d'anciennes sauvegardes. Une maîtrise totale et une confiance absolue dans son pilotage sont nécessaires. Avant de s'engager dans un challenge, le passage par le Practice est quasi indispensable. En ce qui concerne la cinquantaine de voitures au total (dont plusieurs cachées et très difficiles à obtenir), il faut premièrement

Un tête-à-queue et la marche arrière doit vite être enclenchée





Metropolis Steel Hoter



San Francisco. Financial District, 9.54am

les débloquer puis les gagner. C'est sûrement l'unique épreuve sur laquelle on puisse piloter comme un bourrin, taper dans les murs et décrocher le temps requis et la bagnole. Au programme, beaucoup de Japonaises (Toyota, Nissan, Mitsubishi...), des Françaises (Renault, Peugeot), des Allemandes (Audi, Mercedes)... De plus, tous ces véhicules ont une cotation, le FPA (Facteur de Performances Automobiles, NDLR) qui a une influence non négligeable. Plus vous battez de voitures à fort FPA, comparativement à la vôtre, plus il vous sera accordé de Kudos en cas de challenge remporté. Une des dernières mise en garde qu'il ne faut surtout pas omettre de préciser est que, quel que soit le challenge (le nombre de tours, le temps imparti...), c'est le dernier tour qui sera pris en compte, et non pas le meilleur!

Rien n'est laissé au hasard

Cette fois je pense être arrivé à vous convaincre et à vous démontrer que MSR est vraiment original... mais pas seulement! Les 3 grandes villes disponibles (Londres, San Francisco et Tokyo), ont été modélisées de façon absolument magnifique. Selon les épreuves, les circuits sont plus ou moins longs et se dérouleront dans différentes conditions climatiques (pluies diverses, brume, brouillard...), de jour comme de nuit. Techniquement, MSR ne souffre quasiment d'aucun ralentissement. Le moteur 3D, excellent, permet une bonne distance d'affichage (sans clipping) evec une très bonne vitesse d'animation. Les musiques, quant à elles, sont très entraînantes et propices à la conduite en ville, avec différentes stations de radio que vous allez écouter dans votre voiture (et comme dans la vraie vie, comme disent certains, ça grésille sous les tunnels !]. MSR est un jeu remarquable sur de nombreux points, mais n'est pas exempt de tous défauts : l'ensemble est aliasé (et pas qu'un peu), seules 2 vues sont vraiment jouables, et les villes manquent d'animation (elles ressemblent parfois à des cités fantômes). Mais cela n'empêche pas Metropolis Street Racer d'être un jeu d'arcade excessivement bien réalisé et qui vous tiendra en haleine pendant des semaines entières. Un titre à posséder sans aucune retenue sur Dreamcast!





Remarquez 🔫 le nombre de Kudos remportés avec un Joker bien placé.



les chocs

être

nourraient bien

relativement

fréquents.





Avant chaque course, faites monter les Mister Brown « enchères », si vous osez !

ປ່ອຍການໂຖນອ

Une très bonne réalisation technique et des modèles de voitures excellents.

*E*១វវាទំព័ព្ធរាទ

Belle modélisation des caisses et des environnements de toute beauté, guaiqu'un peu vides.

Animation

Quelques ralentissements à plusieurs. Aucun clipping Des « replay » guere passionnants.

فَخُلَلْلُوٰنِهُ لِسِوَلِالْا

Un coup de main à prendre pour le pilotage et des caisses de plus en plus puissantes.

SULUE

Bruitages des moteurs réalistes et des musiques faites pour rouler

Durée de Me Plus de 250 circuits et un système de points permettant de jouer durant des semaines !

PHIS

Un système de points et de paris hors du commun. La modélisation des voitures et des environnements



בנונעונו

L'ensemble est aliasé Des villes qui manquent d'animation.



Mote Seretui'l

Plus Join.

Il me reste un pau de place pour vous dire que des items bonus, comme des Jakers, sont a gagner pour atteindre une côte Kudos record. En plaçant un Joker sur le challenge de votre choix, vous pourrez doubler la quantité de Kudos en cas victoire. Mais si vous échouez, ceci doublera le montant de Kudos perdu



L'avis de Misser Brown

L'avis de Trazom

unin ou museau et note de suncées le crieres i l'entes, s'est de lancade, mass quelle jois de souvoir parier sur sa position à l'arrivée, de psychoter sur le nombre de politis que l'on vous allouers, et surfout de voir un jeu dont le donés de ve éet plus que conséquente i Un excéllent titre qui change de l'ordinaire !





3D que l'épisode précédent. Autrement dit, on se etrouve devant un jeu assez beau, riche de décors ravaillés et assez immenses, mais qui souffrent l'une « surcharge pondérale » manifeste. l'omprenez : le jeu est tellement gourmand, avec a résolution assez élevée et ses textures à foison, ue notre bonne vieille PlayStation a un peu de mal suivre le rythme qu'on lui impose. Résultat, le jeu ame de façon presque hypnotique, ses ralentissenents étant toujours malicieusement présents, omme pour donner un rythme lorsque Lara court ers l'avant En comparaison, TR1, certes moins eau, proposait des déplacements plus fluides et lus agréables. Enfin, l'inventaire reste en gros le iême, avec une vaste panoplie d'armes mises à otre disposition (vos éternels pistolets, bien sûr, nais aussi un fusil à canon scié, des Uzis, un revoler (auquel vous pouvez coupler une visée laser), un isil de snipe ou encore un « pistolet grappin », que voue néanmoins ne pas encore avoir trouvé). Notez

R5 est manifestement basé sur le même moteur

Patience, rigueur, observation ...

araît somme toute logique).

en qu'il est inutile d'essayer de garder des munions ou des trousses de secours au fur et à mesu-; que vous avancez. Les quatre aventures étant dépendantes, vous repartez de zéro, niveau armes , munitions, à chaque nouveau scénario (ce qui

essayer à un nouveau Tomb Raider a toujours é une épreuve qui, quoique plaisante, laisse relques traces au niveau du vécu (ludique). TR5 : déroge pas à la règle. Il faut aimer ce jeu pour essayer, y revenir inlassablement, s'y perdre ais ne pas abandonner... Vous devrez plus que nais observer avec attention votre environneent, le moindre détail pouvant avoir son impornce. Les scènes d'extérieur ou d'intérieur se mplètent avec bonheur, histoire de jouer tour à ur sur les sentiments de liberté absolue et de nfinement, et les tableaux ne sont en général s trop sombres (sauf en Irlande, où l'action se roule de nuit, pas de chance) Les énigmes resit « faisables » et il n'est plus question ici d'aller archer une clé, qui sert à aller ouvrir une porte l'autre côté du niveau, qui elle même donne sur levier qui ouvre une grille, derrière laquelle il y ne clé, qui ouvre autre chose... Argh! Ce genre

Il faut parfois savoir être un peu vandale pour découvrir certains objets cachés.



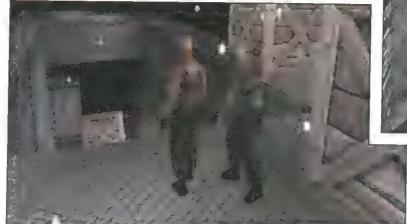


arrière pour le plaisir...

Une décharge de chevrotine dans le dos, ça fait de l'effet même sur une statue de 2,10 m







L'équipage du sous-marın russe est composé de tas de ciones de Duke Nukem.

Tomb Raider 5

de marathon imposé n'a plus ici sa place, même si, évidemment, TR5 reste un jeu basé sur la résolution de problèmes réclamant soit de la logique, soit une certaine dextérité (parcours imposé à terminer en un temps record, plates-formes perdues dans le vide et qu'il ne faut rater en aucun cas etc.). On est finalement rarement coincé, sauf lorsqu'on l'est vraiment (suis-je bien clair ?). Par exemple, l'ai perdu deux bonnes heures à tourner en rond alors qu'il me suffisait de soulever une trappe (que j'avais vue !) qui était dans la pièce où effectivement, en toute logique, j'étais censé continuer mon chemin. Je n'avais pas compris qu'il fallait se mettre sur le côté et appuyer sur le bouton action pour la soulever (grrrr)... C'est ça Tomb Raider, des problèmes compliqués que l'on peut résoudre sans même sans rendre compte, et des passages où l'on reste bloqué, aveugle que l'on est, alors qu'un gosse de 4 ans qui ramasse la manette peut les passer les doigts dans le nez (ce qui n'est encore pas trop étonnant quand on a 4 ans, mais l'est davantage quand on en a 27 et qu'on s'appelle, je ne sais pas moi, Kendy). C'est souvent très énervant mais après tout, il suffit simplement de savoir se ménager, de temps à autre, des instants de répit...

Un jeu pour les fans

Bah vi. C'est un peu idiot de dire que c'est « pour les fans », ça tient de l'axiome, mais c'est super vrai dans le fond. TR5 n'étonne guère mais il se révèle assez agréable pour que l'on puisse, encore une fois, le conseiller aux amoureux du genre. Il n'y a guère d'autres titres bénéficiant d'un tel intérêt et d'une telle durée de vie. Qu'il soit devenu plus simple d'accès, plus abordable (avec moins d'ennemis que dans la plupart des épisodes précédents, un système de sauvegarde plus souple, etc.) joue évidemment en sa faveur. Alors certes, il y a toujours des trucs un peu énervants, comme par exemple, des boss super durs à tuer (ex : le dragon tricéphale de la fin du niveau de Rome, hallucinant de résistance], ou ces endroits, certes rares, où vous sautez dans le vide et où vous vous cognez à un truc invisible (endroits d'où vous n'étiez pas censé sauter, mais bon, quand même), ou encore l'I.A. des ennemis, manifestement pas tous sortis de St Cyr... Il serait facile de casser du sucre sur le dos de ce nouvel épisode, en mettant notamment le doigt sur le manque global d'innovations, mais après tout, à quoi bon ? Ceux qui n'aiment pas Tomb Raider possèdent déjà leurs convictions depuis longtemps. Quant aux autres, il ne sert à rien de les dégoûter d'un jeu qui peut leur apporter un certain plaisir. Et puis, cet épisode est le dernier à voir le jour sur PSone, ca fait quand même un petit quelque chose... Bref, sorti du problème concernant le manque de fluidité global du jeu (et qui me gêne quand même un peu), cet épisode se révèle à mon humble avis intéressant et agréable. Quoique, sans véritables surprises. Mais ca, je crois l'avoir déjà dit...

Chris





Les

cinématiques

du jeu ont été

réalisées par

les français de

Ex-Machina, à qui l'on doit déjà

les pubs Seat

héroine Lara Croft 🔫

avec pour

Lorsque
vous
marchez sur
une corde,
vos
déséquilibres
sont
aleatoires
Restez bien
concentré[e].

Notes

La gestion de nombreux effets (transpærence, reflets) est piutôt réussie , comme les textures des décors

B Estibitique

Des univers 3D toujours aussi denses et complexes. Pour de la PS, cela reste assez remarquable

្សា ក្រារាធាវុវ្មិសា

Quaique n'étant pas foncièrement gênante, l'animation saccadee fatigue et ènerve rapidement.

Arrive au cinquieme épisode, on

a eu le temps de s'habituer au style de Lara, qui ici ne change pas d'un iota

SULTS Petite déce

Petite déception au niveau de l'ambiance sonore, reduite, et des musiques, trop rares.

A son habitude, Lara nous entraîne dans des aventures longues et pénillauses. Patience de rigueur

Un bon Tomb Raider, prenant sans être trop frustrant. Sauvegardes possibles a tout moment.

Renouveau et originalité limites. Lanimation manque vraiment de fluidité

Note d'intérêt

Plus loin...

con an adeja all weus la cine mens tent per mens tent per menstant per ment tonsen une couche format PS2 est en déve loppement. L'info n'est que re étonnente. Ce qui "est deventage a est l'annonce officielle précisant que ce sera le dernier Tonit Raider à voir le jour le nou acrès cet ausode. In y en sura plus. Pour son dernier projet. TR. Core Design désire innover at nous étonner le l'aux donc per s'attendre à decouver un jeu fiaction aventure 3D comme nous en avons toujours au le mantière peuts en avons toujours au les mantières peuts enterniers.

Se balader dans des conduits permet d'observer et d'apprendre des tas de choses intéressantes

avis de Chris

in a measur lumb pider. C'est que l'on commoncet à y être habit qu'à partir de 2001 tout cele est terminé (quoique, j'attends de voir agenent radical » promes pour TR sur PS2) m'attristereit presque un p i je me console en me disant que sur PSone Lara a fait son temps.

L'avis de TSR

nie serent de que pour nicen dignement, uname notet de cette saga forma Planter :
PSonie, on pourreit bouder THS. Les argris : ou du moins les détracteurs de la série nieuvent a en donner à cour loie à le vive de ce « nouvel » épisode, qui, manifestemen réprend les ficelles de tous les autres. On aime ou on n'aime pas, sans juste milieu.



GRAN TURISMO 3, TEKKEN TAG TOURNAMENT,

ISS...

- Menu Interactif de Stuart Little et de Men in Black
- Bandes-annonces de Stuart Little, Le Monde Perdu, Jurassic Park, Patriot, Les Dents de la Mer, Men in Black, Erin Brockovich, etc.
- Interviews de réalisateurs
- Choix des langues
- Son en Dolby Digital 5.1 (sur certaines B.-A.)



Quake III Joypa Arena



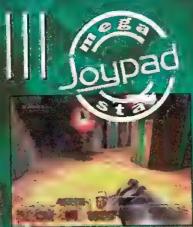
'habitude, lorsqu'un jeu PC est converti sur console, une fois la licence acquise par le studio chargé du travail, les développeurs sont libres de sortir ce qu'ils veulent, même sı ça ne vaut rien. Mais pour les jeux ID, John Carmack veille au grain. Le programmeur fou et génial de Quake III Arena n'a pas fait d'exception pour cette version Dreamcast : si ça ne plaît pas, ça ne sort pas. Voici donc déjà une première garantie de la qualité du bidule, qui a tout de même dû être refait sur bien des points En effet, le moteur 3D de Quake III était tellement optimisé pour des processeurs type x86 (ceux qui équipent les PC), qu'il aura sans doute fallu beaucoup de labeur pour le transposer avec autant de maîtrise sur le processeur SH4 de la Dreamcast. En tout cas, le résultat est là : Quake III Arena est l'un des plus beaux jeux Dreamcast du moment.



fiche technique

tine in nore de joueurs Niveaux de difficulté Difficults

Sega/IO Software Haster FPS 1 a 4 Moyenne/Difficile Sauvegarde Une vingtaine Compatible souris + clavier PC CD-Rom





OK. Quake III Arena sur Dreamcast dechire. C'est à n'en pas douter la plus brillante des conversions PC vers console qu'on ait vu depuis longtemps merci à ID Software de veiller !

Ça, pour être gore, Quake III Arena est gore !



Les différences

A première vue, tout y est : les textures extraordinairement profondes et détaillées, les effets spéciaux grandiloquents, les

« decals » (les impacts sur les murs), le sang (qui faisait ramer quelques petits PC d'ailleurs, et ne pose aucun problème à la Dream), les douilles éjectées et même les reflets sur les armures, les sols marbrés ou les murs métalliques. D'une beauté hallucinante, le Quake III... et d'une fluidité à toute épreuve en solo. Oui, sur quelques maps spatiales, on observe de temps à autres une légère baisse de frame rate... mais ce sont des maps qui ont la particularité d'être lourdes à afficher dans la mesure où on les voit entièrement à tout moment ou presque, à la différence des maps traditionnelles, dont les murs et les couloirs limitent le volume de polygones à afficher. Après avoir joué longuement, on remarque certaines différences tout de même, non pas au niveau de la qualité graphique, mais tout simplement en termes de game-design. En effet, certaines maps PC ont disparu. Servant, pour la plupart, à évaluer la puissance des nouvelles cartes 3D qui arrivent chez nos amis d'à côté, elles étaient en effet bien trop lourdes pour la Dreamcast. Mais en retour, de nouvelles maps ont fait leur apparition, et elles sont tout bonnement excellentes! L'une d'entre elles, par ailleurs, comprend des sections entières en marbre, avec des reflets partout... magnifique. Et puis, l'autre différence majeure, c'est le nombre maximum de com-





 Le recul des armes et les impacts déséquilibrent énormément (d'ou l'intérêt de l'arme de base, la mitrailleuse). Sur une carte spatiale, c'est fatal !

Le jeu Réseau

to be been residente la locate a la como la co

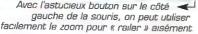
par la pine experime en millisecondes. Il correspondo a la visesse de votre correspondo en millisecondes en materiale de votre corresponde en materiale en fair, un saquet de connece por aller la votre machine au serveur en cavenir). Melhaur insernent le leu au permet pas sell'aven de maniere grecise seule une carre o emer d'évaluer le qualité l'a conferment piec.













Les combats en l'air, grâce aux bumpers ou aux rockets jumps (on tire dans ses propres pieds pour faire un bond d'enfer), sont exquis l

l'attants gérés par la machine : 4, alors que le PC louvait aller jusqu'à 16 (32 sur le net)! C'est bien fommage, car la fureur de ce genre de partie nous estera donc inconnue. Mais c'était le prix à payer, ans doute...

Un régal de violence et de technicité

ontrairement à ce qu'en disent les profanes ou les anches, Quake III Arena n'est pas un jeu bourrin, rutal oui, mais pas bourrin : c'est un peu comme

Le jeu en écran splitté...

A orbier I C'est plutôt meche, mais surtout c'est diablement lent: A trois, c'est terrifiant vu l'injouabilité I Visiblement, l'option e été inclue histoire de mais clairement, mieux vaut s'amuser en réseau. Bon, e deux ça passe encore, mais je doute que ce soit très facile de jouer avec deux claviers et deux souris



un Capcom vs SNK. Ici, on a l'impression que c'est le premier qui tire qui gagne, et que c'est essentiellement un jeu de réflexes, mais Quake 3 offre bien plus en réalité. Il faut de la tactique, c'est évident, savoir viser correctement, apprendre les timings de réapparition des power-ups, les maps, doser ses sauts et apprendre à se déplacer correctement... et seule l'expérience permet cela, et non les réflexes demandés par un titre bourrin. Pour s'en apercevoir, le mieux est encore d'y goûter en réseau, ce qui est bien entendu possible avec cette version. Les serveurs mis en place par Sega sont très nombreux en Europe (plusieurs centaines de parties seront accessibles), et permettront de s'essayer au Deathmatch (traduit par tous et contre tous), ou au Teamplay (jeu par équipe), ou encore au Capture the Flag (capture de drapeau)... mais toujours à 4 maximum, dans une arène. J'ai pu essayer un peu, et il faut tout de même avouer un truc : ils s'en sont bien sortis avec le code réseau. Bien entendu, on ne peut pas jouer à plus de 4 en même temps, mais au moins, ça reste jouable (le ping n'est pas donné, mais il tourne à vue de nez entre 100 et 140, cf. encadré réseau). En clair, on peut jouer très correctement, même si les snipers (ou plutôt les amateurs du Railgun) devront tout de même décaler un peu leur timing. La connexion par l'intermédiaire de Dream Arena s'effectue fort simplement, reste à se choisir un nickname (un surnom), et une arène pour combattre, et c'est parti. Par contre, impossible pour le moment de se connecter avec les serveurs PC, je n'ai pas réussi. Mais ce n'est pas très grave et ce pour plusieurs raisons : d'abord, le ping ferait sûrement un bond atroce, au point de rendre le jeu injouable, ensuite, vu l'expérience des joueurs PC, mieux vaut rester dans le coin Dreamcast pour le moment ! De plus, certaines maps sur micro n'existent pas dans cette version.

En conclusion

J'ai choisi de ne pas vous faire l'affront de réexpliquer ce qu'est Quake III en détail, mais je tiens tout de même à rappeler quelques points : les bots sont d'une I A. correcte (voire un peu améliorée sur DC,



Un des plus beaux jeux breamsest, transcription conversion menée



Note

TB TO

Technique

De ce point de vue, c'est une tuerie. Sauf le multi-joueurs en écran solitté



Estrátigue

Un design bien bourrin, mais magnifique, autant au niveau décors que personnages



Animation

On a vu plus impressionnant, mais pour ce jeu, ca passe nickel.



Maniabilité

A la manette, oubliez tout de suite. A la souris et au clavier ca le fait, mais la souris déconne parfois.



Sons

Les voix sont extra les bruitages également, les musiques ont eté refaites en mieux



Durés de vis

Virtuellement infinie, grâce au web et à la variété des matches



12/113

Dieu que c'est beau ! Les maps y compris les nouvelles



Moins

Maximum 4 combattants à la fois !

Injouable à la manette



Wote Winteret

Plus loin...

Lucke III Aren Segu commescie un peril comprepental comis et le clavier Dreamage griss et mescient per un protesse en jous la consultat et un De toute façon, cost des pastos.



A la queue leu leu, Lightning Gun au point, l

Cette arêne spéciale pour la capture de drapeaux est une merveille Bourrée de bumpers et d'accélérateurs, le Railgun y est roi.



en dehors de cela, achetez-le ça déchire ! A condi-

tion d'avoir le clavier et la souris (quoique cette der-

Parties improvisées

nière ne soit pas extraordinaire avec ce jeu).





L'avis de RaHalV

Spanise gradia, was not be readour to theirst po-

sacore Getic (value du pier est de la compania del compania de la compania de la compania del compania de la compania del compania del

L'avis de Chris

critic, le vellà secto version 96 de Guaxe lla capable de concurrencer les protifications PC. Certins, un P III 850 eure una GeForce 2 (bohjour le prix I) propose des griphismes authement plus fins et reussis, mais toute proportion gendée, nous playons des ici à rougir. Souris indispensable, bien entendu. vww.mcity.fr 🏿 écouter, 🙋 découvrir, 🗷 sortir, communiquer, 🔀 télécharger, 🔰 acheter. In choix de chaînes musicales pour tout entendre ur mcity.fr, le premier portail musical français. courant des musiques



Le commissaire vous déteste et vous poursuivre sans relâche tout au long du jeu, avec son magnum !



fiche technique

Editeur Developpeur Genre Nore de joueurs Hiyeaux de difficulte Difficulte Gontinues Nore de niveaux Spécial

Existe sur

Sega Smile Bit (Sega) Roller Graffili ! 1

Moyenne Sauvegarde (4 blocs) 2 villes, 5 quartiers, 11 niveaux Vibrations, Modem, 50/60 HZ Rien d'autre

ci. Avec tous les hits qui sortent pour Noël, si la console à la spirale bleutée ne marche pas pendant les fêtes, c'est que les joueurs n'ont décidément rien compris ! Les jeux, les vrais, les bons, ils tournent sur la bécane de Sega pour le moment, yous yous en rendez compte au moins ? Bref, Jet Set Radio (JSR) pousse encore cette tendance qualitative en nous proposant, qui plus est, un jeu hyper-fun et novateur, tant au niveau de son gameplay que de sa réalisation... Il faut le voir tourner pour vraiment scotcher, vos pupilles ne résisteront pas à l'appel de ces éclats aux couleurs vives et de ce rendu dessin animé juste magnifique ! JSR a la patate, il possède vraiment une âme, la jeune et talentueuse équipe de Smile Bit a simplement tout donné... Un coup de chapeau à ces petits gars, qui ont créé un moteur de jeu ultra-performant, affichant un effet celluloid sur les textures des personnages et des décors, qui offre à l'ensemble un visuel dessin animé super-convaincant... C'est un peu comme du Fear Effect, mais en vraiment mieux ! Mention spéciale aux animations des personnages et à la gestion des ombres (du personnage sur le décor, ou l'inverse), c'est vraiment impressionnant.

Une ambiance géniale !

Ainsi, la grande qualité de JSR réside dans l'atmosphère qui s'en dégage... Cette dernière est presque palpable, à chaque minute de jeu. Les dévelop-



peurs se sont en fait inspirés de l'ambiance et de la jeunesse branchée du très excentrique quartier de Shibuya, à Tokyo. Vous avez sûrement déjà dû voir ce genre de jeunes gens à la télé, dans différents reportages. Cheveux teints, vêtements fluos, maquillage qui pète, faux angles et talons de 40 cm... Tous les protagonistes de JSR sont des stéréotypes de cette mode et de ces personnages étonnants. Les parties que vous enchaînerez vous entraîneront dans un délire et une joie de vivre qui fait vraiment plaisir Un sentiment encore appuyé par une bande-sor parfaitement dans le ton, avec des airs groovy très

variés qui ne s'arrêtent jamais, même pen dant les loadings, comme mixés par ur

DJ. Excellent. Sinon, question originali
té, le gameplay n'est pas en reste nor
plus... Vous commencez le mode
Scénario avec un seul personnage
Beat, qui a deux passions dans la vie
le roller inline et les graffitis! Il faudre
tout d'abord faire vos preuves auprès de

deux de vos semblables pour vous incruster dans leur « posse » et défendre ensuite votre ter ritoire, car trois gangs rivaux tentent de vous faire de l'ombre... Vous serez ainsi plongé au milieu de différents quartiers et devrez repeindre les murs quont été pris d'assaut par vos adversaires! Tout cele avec style, bien sûr, en effectuant des sauts gigan tesques (vos rollers possèdent des réacteurs!), des grinds et autres transferts monstrueux. Le truc exce lent, c'est qu'au bout de quelques minutes de jeu les flics débarqueront et feront tout pour vous chc

Deux niveaux en plus !

Une localisation appliques nous cade variant auropeenne de Jacob Audio qui prointe de Lajour de « Grind Day » une villa bonus i Cada derivere est lies a daux personnages amendains qu'il faudire aider dens le mode Story. L'aventure devient ainsi plus longue le classe : Son, Grind Cay est une vius plus padre que celle de base certes, mais elle propose tout de mame deux quartiers variants and naux il un deux, cenno Square » est dispose ous en nauteur et propose des connes de l'ansfert interessants. Mais et Bentein Street » reste le plus intéressants des deux reveux, cent il a été pier panes : Et vollé, notre version de leux encore plus puissants que can haconloque (apparent), ast assez rare pour être souligne.





AGB Fait Top like

Un niveau tout en hauteur trè Impressionnant

ner! Les niveaux s'enchaînent ainsi, tandis que les proces de l'ordre useront de moyens de plus en plus onvaincants (hélicoptères, missiles, tanks, etc.) pour ous arrêter! La dernière partie du jeu vous oppoera même à un gang de mafieux, dont le parrain ésire récupérer un disque magique, qui permet d'inoquer un démon! Bref, c'est complètement déliant, jusque dans le scénario. Sinon, une fois le jeu ni, vous pourrez participer à trois épreuves diffénents sur chaque quartier, histoire d'exploser vos ifférents records.

Free Style ?

etite précision pour finir... JSR n'est pas une veron roller inline de Tony Hawk !!! Je vous dis ça parce ue, avec le père Willow, on a eu pas mal de disussions houleuses là-dessus... Il pensait à la base ie JSR serait un jeu de free style, avec des tricks effectuer, des points à gagner, etc. Pas de bol, il agit là d'un gameplay original qui se démarque volonirement, qui puise son fun autre part, notamment ans un délire complètement surréaliste qu'il n'a pas 1 commun avec le hit d'Activision... C'est comme 1. Willow a été déçu (il adore le roller « Street »), oi pas... Bien au contraire ! Jet Set Radio ssemble autant à Tony Hawk que Crazy Taxi à an Turismo, je ne dis pas que c'est mieux ou moins an, mais d'était le parti pris de Smile Bit et ca reste per fun et très, très bien traité!

Jule



Vall Ride
Vous
permettent
de lier les
grinds
entre eux,
pour plus
de points.



อนู้ อุโทย รู้ ไร เจา เการา เกา

Les graffitis moyens et grands nécessitent des manip' au stick analogique.



ARRIVEE!

Notes

្រាស្រាស់ ក្រុង ប្រាសាធិប្បាន

Un procédé 3D rendu celluloid parfaitement maîtrisé, des niveaux gigantesques

eulițș<mark>ențiez</mark>

Une embiance graphique juste géniale, des environnements magnifiques et des persos trop classes !

ไม้มายรับงา

Les personnages bougent super bien et le moteur tourne parfaitement, sans aucun ralentissement

មិនប្រែបានប្រាស់

Jouabilité hyper-simplifiée prise en mains aisée, petits problemes de caméra dont on s'accommode vite

פונטפֿ 🕠

Des bruitages excellents et des musiques délirantes qui participent à l'ambiance trop fun du jeu

ווע פוע פפֿיענע Un mode story assez long et

ensuite trois épreuves sur chacun des 11 quartiers Pas de mode 2 Joueurs

हारिय 🛑

Ambiance et gameplay delirants Deux nouveaux quartiers l L'un des plus beaux jeux DC

בוונטונו 🦰

Pas de mode 2 Joueurs. On na maîtrise pas les tricks.



etokı Lêretni'k

Plus Ioin...

JSR propose bien un mode Internet, que nous avons évi demment voulu tester. Malheureusement, à l'heure dédié n'était pas encore prêt et le lien renvoyait simplement vers Dreamarena. Cependant, il vous sera normalement possible d'échanger vos graffitis entre joueurs, ou encore d'en télécharger quelques inédits, etc.

avis de Julo

l'est un jeu magninque, originalist visiment avaient ! en joue bettant : ryon; la liète, on rigole à chaque fois que les filos débensient, on feit des « transfer» fou dans des villes gigentesques, on a l'impression de compôler un dessi anime le et déjanté... J'adore ! Mon autre jeu du mois, après Shermiue bien sur !

L'avis de Willow

aur le pain estrécique JSR est à mon sens aluei impressionnant que Shenmue. En revenche même si je me suie bien emusit avec ce titre, le fait qu'il n'y ait pas de contrôle manuel des bricks m'a un peu frustré. Je m'attendais vraiment à autre chose, à plus de verrête. Un titre très intéressant en tous cas d'un point de vivé technique et visuel.



Knockout Kings 2001

Bon les gars, le mois dernier on a eu Ultimate Fighting, c'était pas mal, mais Il fallait pas trop se servir de ses neurones. Moi, je vous propose Ko Kings 2001, un vrai jeu pour les intellos de la boxe. Qui est partant ?

a boxe reste un sport à part. On parle

de plus en plus de sport spectacle. Que ce soit dans le football ou le « cyclisme », c'est vrai que l'argent prend trop d'importance. Mais, on publie trop souvent de parler de la boxe qui a toujours été pourrie par l'argent. Regardez Don King, ce gars s'est fait plein de brouzoufs sur le dos de pauvres types, qui à force de se prendre des gnons dans le crâne ont choppé la maladie de Parkinson. A la fin de leur carrière, tout ce qu'il leur reste à faire pour survivre, c'est vendre des grills inclinés que seul des gogos comme Kendy peuvent acheter. Pourtant, personne ne dit rien, comme si c'était normal. Monde de merde ! Ce mois-ci, c'est la cuvée 2001 d'EA : tout débarque en même temps. NHL, Madden, KO Kings... Il ne manque plus que Fifa qui ne devrait pas tarder et la boucle sera bouclée. Pour NHL et Madden, c'est mon pote Willow qui s'en charge, moi je vais m'occuper de KO Kings, ce bon vieux jeu de boxe qui revient pour la troisième fais. Pour cette nauvelle édition, EA a comme d'habitude joué la carte de la surenchère. Il y a plus de boxeurs, plus de coups, plus d'options, bref, plus



Encore plus de boxeurs donc, avec une cinquantaine de pugilistes répartis sur les catégories « léger, moyen et lourd ». Tous les grands noms passés ou présents sont là, on retrouve Rocky Marciano,





Muhammad Alı, Ken Norton ou encore Joe Frasier et en bonus une dizaine de boxeuses féminines. Dans les options, on retrouve les mêmes modes de jeu, à savoir, le cogneur qui permet des combats où toutes les capacités sont boostées et où les beignes spectaculaires s'enchaînent. Comme dans la précédente mouture, c'est le mode Carrière qui s'avère être le plus intéressant. Sans rien révolutionner, il apporte quelques nouveautés intéressantes. Outre le fait de construire son propre boxeur

et de lui choisir un club, ce qui était déjà possible dans la précédente édition, on peut à présent choisir son coach ainsi que son soigneur. Cela a son importance puisque chacun a sa spécialité. Par exemple, un soigneur sera spécialisé dans les coupures alors qu'un autre le sera dans les hématomes Tout au long de ce championnat, le joueur progressera au fil des matches et pourra améliorer ses capacités en distribuant comme dans un jeu de rôle les points que l'on acquière dans diverses catégories. La bonne nouvelle, c'est que cette fois les entraînements proposés entre chaque match sont interactifs. Dui, monsieur! Il y en a deux sortes : le punching ball, durant lequel le coach donne toutes les combinaisons possibles et permet de s'entraîner à l'attaque, et le sparring partner qui vous apprendra lui à utiliser au mieux les esquives et donc travailler au mieux la défense.

Encore plus de simulation!

Au chapitre des coups, ce Ko Kings est encore plus riche que le précédent. Les coups classiques sont le jab, le cross, le crochet et l'uppercut. Mais à par-



 Les esquives sont mieux foutues Il faut les maîtriser à la perfection.





 La voie qui mène au titre mondial sera longue.

fiche technique Edilleur Electronic Acts M Sports Davaluppeur Simulation de boxe Canna . Notes de jouents

Alveaux de difficulte Difficulté : Continue

Difficule. Sauvegarde - de 60 unal Shock Special Rich d'autre Existe SUL



tir de ces quatre coups, on peut faire des enchaînements dignes d'un pro. D'ailleurs c'est un point qui décevra les amateurs d'arcade. Impossible d'attaquer le jeu comme un bourrin, il faut connaître parfaitement tous les coups et leurs combinaisons pour être réellement efficace. Autrement, on tape dans le vide et la jauge de puissance se vide, ce qui provoque une perte de vitesse et de force des coups. Ainsi, on n'a plus aucune chance contre l'adversaire qui lui, a tendance à tout « masteriser » à la perfection. La prise en mains s'avère donc difficile, voire rebutante pour ceux qui cherchent l'efficacité immédiate. En fait, ce titre est carrément à l'opposé de Ready 2 Rumble. Ici, il faut maîtriser parfaite-

ment tous les coups, gérer son énergie et faire preuve de stratégie si l'on veut accéder aux premières places du championnat du monde. La Motion Capture des personnages est de bonne facture, on reconnaît facilement les visages, surtout pendant la présentation ou, lorsqu'ils sont dans leur coin. Par contre, les animations pendant les combats sont

plutôt faiblardes. On a l'impression qu'il manque quelques étapes. Pendant le jeu, les graphismes sont limites plus moches que ceux de la précédente version... Allez comprendre. Le problème le plus choquant vient de la gestion des impacts qui est abominable. Lorsque l'on décoche un coup sur la face de l'adversaire, ce dernier bouge à peine la tête, et encore. Il arrive quelquefois, que le poing traverse carrément le corps ce qui laisse apparaître une gestion des collisions de polygones semblable à celle d'un Tomb Raider. Cela cause un manque de pêche évident qui, associé au manque de vitesse oujours aussi flagrant et à la pauvreté des décors. an énervera plus d'un, alors que les puristes de la poxe, ceux qui cherchent une simulation n'y verront que des détails sans importance. Bref, un jeu que ous les fanas de boxe apprécieront à coup sûr, par contre tous les autres risquent de ne pas rentrer ians le trip et de sombrer rapidement dans l'ennue.











Notes



Tochniyue

Les problèmes de collisions sont le défaut majeur du jeu,



ឌី១ជីវទីជីវិទ្យារម

La Motion Capture est plutôt réussie, mais les décors sont trop vides



เเจโร่เฮนเโนปร

Les animations sont nombreuses mais il manque quelques étapes pour que la fluidité soit totale



ettlicasimuslki

Préparez-vous à passer plusieurs heures dans la salle d'entraînement avant de pouvoir passer tous les coups



ELLUE

La bande sonore met à elle seule de l'ambiance. Par contre, les bruitages sont banals, sans plus.



लाए लिए ल्लेफार्य

ll va falloir du temps et beaucoup de patience pour arriver à gagner la ceinture de champion.



2/1/5

Une véritable simu de boxe. Plein de combinaisons possibles Des legendes du noble art.



בונגעונו

Animations ratées. Les impacts sont mal gérés Une prise en mains délicate



etul'i Levetul'u

Plus John.

Hou e ereon PlayStacon
ce n'est par EA Sport ou
sest cherge du développe
men meis Blace Opque était des comus
de « mouture NG4 aKO Kings 2000. Pour cette
version, la Motion Capture
et la modélisation des
boxeurs devraient être largement supérieures, grâce
à une nouvelle méthode de
placage de texture. La sorlie est prâve pour cet bir-



Le boxe faminim est poer une foil or me eu sermux le publique o moetgemen con répartie deneries trois catégories. E femmes aont disponibles. Nom ce n'est pes de que vous croyez les système de combat ne change pes d'un poi leuis i : contrateration sont plus beasses que roeller de leurs homologues, du sexe appoint le peut me en détail pour vous mais pour moi caseut d'un béaucous. Si must de con un une per se se faire un compat de gros poids hom l'allem de rage ou elors de pour le peut me taille plus fine et aux chéveux longs. En attendant, de metrouve mour le peut peut peut minimation ou cortant les personnés acrosses de metrouve metrous et le peut de le peut de la company de minimation ou cortant les personnés acrosses de metrouve mour de monte de constant les personnés acrosses de metrouve metrouve metrous de constant les personnés acrosses de metrouve metrous de monte de constant les personnés acrosses de metrouve metrous de metrous de la contrate de metrous de la contrate de constant les personnés acrosses de metrous de metrous de metrous de la contrate de constant les personnés acrosses de metrous de metrous de la contrate de constant les personnés acrosses de metrous de metrous de la contrate de contrate de









avis d'Angel

L'avis de Willow

NO Kings resse un jeu de boile intéressent et europe tres cactinque. Il offre besucoplus de possibilités qu'un Réady 2 Rumbla de qu'un Myke Tyson Boiling. Cependant, le développeurs auraient pu soigner les animations. Elles sont moins réussies que celles de l'édition 2000. Parsonnellement j'attends de voir ce que ve donner la version PS2.



Difficile d'assurer après le GoldenEye de Rare. Alors, chez Black Ops on a retroussé ses manches, mais on a quand même gardé le moteur de Tomorrow Never Dies pour pondre un nouveau quake-liké en compagnie de ce cher James.

ntrer dans la peau d'un agent secret ça vous tente ? Et pas n'importe

lequel en plus, l'Anglais en smoking le plus connu de la planète depuis des décennies, l'agent 007. Après un premier épisode plutôt moyen, Black Ops s'est quand même laissé tenter par une nouvelle aventure. Créer un FPS sur PlayStation n'est pas chose facile, pourtant le résultat est convaincant : « ça a l'air pas mal ! », m'ont dit en cœur Willow et RaHaN en passant devant mon écran. Faut dire que l'aménagement de la salle de test a été légèrement modifié, et que RaHaN peut voir mon ordinateur directement de son bureau. A ce propos, comment vais-je faire maintenant pour consulter mon horoscope sur le net sans subir ses railleries ? Et pendant ce temps-là...



Pas évident de tenir correctement une arme quand on est habillé en homme-grenouille.



Les différentes missions, 11 en tout, sont directement inspirées du film. Il faut attraper Renard (Zorro en espagnol) avant qu'il ne fasse exploser sa turbo-bombe nucléaire. Vous pourrez retrouver la belle Sophie Marceau qui skie elle aussi, ou bien la très siliconée Denise Richards qui se prend pour une éminente scientifique. Non, mais je rêve ! Bref, l'intérêt de ce jeu ne repose cependant pas dans ses implants mammaires, quoiqu'en pense Willow. Les 6 premières missions sont bien trop faciles à réaliser, alors que les dernières se révèleront un peu plus complexes donc plus intéressantes, car elles demandent une plus grande utilisation de la furtivité. Il faut esquiver les gardes sans leur tirer dessus, même si ça vous démange ! L'arsenal à disposition est d'ailleurs bien fourni : le Wolfram P2K, une arme légère, équipée d'un silencieux, le fusil à lunettes AR36 avec mode Sniper, le PS100 belge véritable bourrin automatique ou encore le Meyer TMP, petit mais puissant. Un détail amusant, les impacts de vos balles s'inscrivent dans les murs ou dans les vitres, ca donne un côté plus réaliste. Vous trouverez les armes négligemment abandonnées sur le sol ou sur les restes de vos adversaires. Mais que serait un agent secret sans gadgets ? Voilà où réside la notoriété de 007, et ce qui apporte un peu de piment à vos missions.

L'encadré ci-après vous donnera d'ailleurs toutes

les précisions à ce sujet. Et c'est grâce à ces gadgets que vous pourrez mener à bien votre progression à travers les niveaux.

Et votre rôle dans tout ça ?

C'est bien joli de shooter des militaires, mais à quoi ça peut bien servir ? Et bien, figurez-vous que l'agent Numéro 6 s'est fait dégommer alors qu'il recherchait activement Berlusconi. Mais que fait Derrick ? Plus sérieusement, un rapport ultraméga secret des services russes à l'énergie atomique a été subtilisé et acheté par mégarde par le



Alors là, il faut viser le mec en treillis et pas le gros truc en rose à côté. C'est un touriste qu'il faut protéger.

fiche technique

Editeur Développeur Genre Nore de joueurs Niveaux de difficulté Difficulté Continue Nore de missions Spécial

Existe sur

Editeur Electronic Arts Ioppeur Black Ops Genre Ouake like

> facile Sauvegardes 11 Pas de multi-joueurs! Rien d'autre



père d'Electra King (Sophie Somar), qui croyait avoir en sa possession un document contenant des informations sur les terroristes qui ont attaqué son pipeline au Kazakhstan. C'est un peu la pagaille, mais cela devient plus clair en y jouant. Le VII-6 (vos boss) est toujours là pour vous donner es informations nécessaires. Vous avez toujours droit à un petit briefing avant de vous jeter dans la jueule du loup. Votre personnage est facile à dirijer, mais il lui arrive parfois de buter contre un nur ou un obstacle sur votre passage. Le gros hic se trouve du côté des adversaires. L'I.A. n'est pas nen dosée, il vous arrivera plusieurs fois de paser sous le nez d'un garde sans qu'il yous repère. :t surtout, il n'y a pas assez de missions ! Les labitués du FPS finiront le jeu en un temps record. es novices pourraient y trouver leur compte uisque la difficulté augmente avec chaque mision, ce qui laisse le temps de s'habituer. Le derier problème : il n'y a pas de mode Multi-Joueurs. e qui aurait permis d'augmenter la durée de vie u soft et de s'amuser à plusieurs. Le Monde e Suffit Pas est un bon divertissement avec une venture rythmée, mais qui manque légèrement e rebondissements, dommage qu'il soit si court.







La panoplie du parfait agent

Une petite douzeine de gadgeor sont e votre disposition et pour votre plus grand plaisir. Vous prouverez un teléphone atunner ou comment éléctro-cuter temporairement vos adversaires, un flashbeng pour aveugler, une montre à grappin, un brouilleur à très basses fraquences pour passer les détacteurs d'armés, un scanner à empraintes, un passe carte de cradit, des micros pour telephones, un scanner à empraintes, un passe carte de cradit, des micros pour telephones, uns recro-camers un lance-roquette, un style explosif et last out not least l'instrument, le plus convotte par Kendy, des Night Geggle, plus communément appelées lunettes à vision nocurrie ou case d'Afrique. Ces gadgets sont dans votre inventaire, mais vous pouvez choisi de les activer directement en les gardant près de vous







C'est beau la montagne en hiver. Sauf quand des terroristes décident de trafiquer votre pipe-line.

Notes



វែ១៩វិរជ្ជវិទ្យុវិទ

La modelisation des persos n'est pas top, et la 3D n'est pas



ຂອ*້*ໃນອີ່ນີ້ເງນອ

Les décors sont un peu vides mais suffisamment variés et travailles.



Animation

Le moteur utilisé est le même que celui de Tomarrow Never Dies, ca tourne sans problème



เปลาน้ำเป็นได้เลิดใ

Une bonne prise en mains lames ne se place pas instinctivement sur les énigmes à décoder



SUNS

On retrouve les musiques originales de James Bond, et les doublages des voix sont pas trop mal



Durée de vie

Avec seulement 11 missions les pros des FPS resteront sur leur faim.



PHIS

Tout le panel de gadgets à votre disposition, des missions variées avec melange de furtivité et de « bourrinage ».



בענטענ

Le faible nombre de missions et une I.A mal dosea



Mais

Ce poseur de

James qui descend de

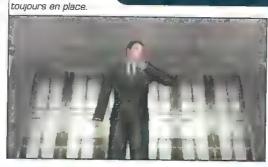
l'hélicoptère, tout en vérifiant si ses boutons

de manchettes sont

Mota duteret

Plus loin...

Pour obtenir plus d'informations sur le jeu, le site www.007 ea.com vous appar tera une certaine satisfac tion. Si vous préférez voir les bimbos du film « Le Monda ne Suffit pas » essayer le site <u>www.james</u> pond.com Vous nouvres même découvrir une Rond pective de toutes les Bond Girls avec ou sans silicone. Il faut que j'en parle è Willow ..



avis de Karine

s see male virument prop course, Les gatignes les enver 4 nument reciles à resoudre. Dommege eures que les enver Court parts stre un bon entratrement avant de es lense ens pas eus coriages. Ce jeu peut, être un bon entreit 1s Quake III (DC). Enfin, et vous y jouez plusieurs fois !

L'avis de Willow

La plus grosse erreur de Black Ops est de ne pas avoir exploité le stick droit pour le visée (à l'inverse de Medal of Honor). Même s'il y s un système de lock automatique on galàre pour ajuster les cibles en heuteur. Un défaut qui rend la maniabilité poussive dans certaines situations. La précédent volet était plus réussi et plus varie.

Maplaystation

Wenture-action





Chicken Run



Les blancs ne savent pas sauter, les poules, elles, ne savent pas vojer. Tel est le point de départ de ce jeu d'avenuire 100 % parodique. Ceux qui ont trippé en jouant à Metal Gear Solid vont apprécier. Hum, pluiôt énigmatique comme intro, non ?

n préambule de ce test, l'aurais très bien pu

évoquer l'uniformité des

productions vidéo-ludiques, les éditeurs qui se limitent aux genres les plus rentables ou bien encore le manque quasi-total d'idées nouvelles. Ben non, je vais plutôt vous parler de poulet. Quaip, jouer à Chicken Run ca a réveillé en moi plein de souvenirs (gros soupirs de nostalgie) : ma tante Fifine qui vidait

 Les chiens et les fermiers sont aussi loquaces que les soldats de Metal Gear !



le poulet sous mes yeux, le dimanche matin alors que je dégustais mon p'tit dej', mon frangin qui trouvait amusant de me tirer de ma grasse-matinée en me caressant le visage avec les pattes du poulet (toujours celui du dimanche) fraîchement coupées! Les flics qui nous arrêtent, Julo, Kendy et moi parce qu'on crie à tue-tête « Whazaaaa » à un feu rouge à 3 heures du matin. Okay, j'vous parle du jeu...

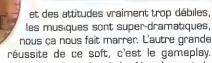
Delirium tremens...

Petit rappel : Chicken Run n'est autre que l'adaptation vidéo-ludique du prochain long-métrage des créateurs de Wallace et Gromit, Peter Lord et Nick Park. Le scénario se déroule en 1950 dans un immense poulailler du Yorkshire dırıgé par la famille Tweedy et raconte l'histoire de poules qui décident de se faire la malle avant qu'il ne soit trop tard. En fait, Chicken Run est un remaке de la Grande Evasion ! Si, en règle générale, on a plutôt tendance à se méfier des adaptations « filmjeux vidéo » (cf Les Routes d'Eldorado de Charles Gécil !), là il faut reconnaître que Blitz Game a vraiment été inspiré ! En ces périodes de disette créative, où les suites de suites se bousculent sur les linéaires des magasins, ça fait plaisir à voir Dès les

ce petit jeu d'aventure-action. L'univers délirant et les personages irrésistibles créés par le couple Peter Lord/Nick Park y sont pour beaucoup . le poulailler ressemble à un immense camp de prisonniers allemands avec ses paraquements, ses miradors, ses barbelés, les personnages ont tous des tronches

premières minutes, on tombe sous le charme de





Pourtant, de prime abord, le déroulement de l'aventure peut paraître archi-classique. Chicken Run se divise en fait en missions qui consistent pour la plupart à aller chercher différents objets dans la ferme pour fabriquer des machines farfelues qui permettront par la suite d'organiser l'évasion des volailles. Chaque mission se conclut d'ailleurs par un mını-game dans lequel on utilise l'invention. Dans un des niveaux, vous devrez par exemple trouver des gants, une robe et des planches de bois afin de vous déguiser en Madame Tweedy et ouvrir les poulaillers. Du grand « portnaouak » galinacéen !



- A certains moments du jeu, vous prendrez le contrôle de personnages secondaires. Les phases avec les deux rats font penser à The Lost Viking.

fiche technique

Special

dillaur *Developpeur* Genne Hine de lougues Anveaux de difficulté Difficultie Bontinuas

Blitz Game. Aventure action

Mayenne Sauvegarde Une quinzaine Compatible dual shock FXIBLE SUF Hien d'autre

Cot cot codec !

Cette recherche d'items aurait pu être d'un ennui sidérant, seulement voilà, Blitz Game a eu l'excellente idée de parodier allégrement Metal Gear Solid! La majeure partie du jeu est en effet basée sur la furtivité! Impossible d'y aller comme un bourrin. votre poule n'est pas très rapide et si elle se fait choper par les clébards ou les fermiers, non seulement vous recommencez au début du niveau, mais en plus on vous confisque les objets que vous avez trouvés. Il faut donc la jouer finaud. Les game-designers ont pensé à tout. Comme dans le chef-d'œuvre de Kojima, le joueur a la possibilité de se coller contre les murs et de les longer pour repérer les rondes des clebs, de se réfugier dans des caisses, vous disposez d'un radar qui fonctionne de la même manière que celui de MGS, on doit également éviter les zones éclairées, notamment le faisceau de la torche du fermier. D'autres commandes font plus penser à Tenchu. Ainsi, pour détourner l'attention des chiens, on peut lancer des choux (va chercher!) et lors de certains passages, vous devrez utiliser des déguisements. Au milieu de tous ces emprunts, on trouve des petites idées originales comme les battements du cœur qui s'accélèrent à l'approche du danger (simulés par les vibrations du Dual Shock) ou la gestion du bruit. Si vous posez les pattes sur une surface bruyante (gravier, plaque de tôle) à proximité d'un chien qui ronfle, il se réveillera et donnere l'alerte! Pour éviter ce genre de désagrément, il suffit. de marcher sur la pointe des pattes ! Bien vu ! Enfin, tout ça pour dire qu'on a tous bien trippé sur Chicken Run. Toutefois, le jeu n'est pas exempt de reproches. Nous l'avions déjà constaté sur la version bêta, les angles de vue ne sont pas toujours pien choisis, la caméra a tendance à être un peu rop au-dessus du personnage ; le champ de vision est du coup parfois trop limité, on ne voit pas ce qui se passe devant soi. Les développeurs auraient dû prévoir une vue subjective à la Metal Gear. Autre téfaut, on ne peut pas toujours faire pivoter la caméa, à certains endroits, ça coince. Certes, il y a le adar, mais c'est quand même gênant. Boarf,

'adar, mais c'est quand même gênant. Boar comme d'hab', on s'adapte. Dernier grief, il l'instar de MGS le jeu nous a paru un ceu court. Mais bon, mieux vaut court it trippant que long et chiant. Allez, c'est notre coup de cœur du mois!

Willow



Comme dans Metal Gear, on peut se planquer dens des caisses. Les chiens vous renifierant mais ne vous trouveront pas

Et la version Dreamcast ?

pure roent d'orare caméraque : l'actionne de mont compara unu des capacitats de la Pley, les versoon 32 la vers à puis impressionnés Pous care mouture. Dissancés au la contract de la simple portage, les textures contract en encourre de la contract de la contrac



des pontes i an parys Cear Solid



L→ A la fin de chaque mission, vous aurez droit à un mini-jeu bien stressant et super-débile pour faire évader les poules!

Notes



Un bon moteur 3D fluide et proposant des textures variées. Seut défaut, les caméras sont mal gérées.



ទី១ដាំទំដីព្យាម

La touche graphique du longmétrage a été respectée. Perso' débile à souhait et décors réussis



nothenthal

Le jeu est fluide et les ettitudes des héros sont à mourir de rire.



Manisubilité

Les personnages répondent au doigt et à l'oeil, meis les choses sont compliquées par la gestion des caméras.



Suis

Musiques dramatiques, chiens qui renifient bruyamment, dialogues bien débiles. Un regal !



פוע פע פפֿזעע

Il suffit de trois après-midi pour boucier l'aventure. En contrepartie, le gamepiay est assez variè



Plus

Le gamepiay, Lesprit parodique Un bon moteur 3D



בעלטלוו

La gestion des caméras Un peu court quand même



etokı Beretairi

בעטונושן או פב עפו זוופן

Plus loin...

velle est toute fraîche, la sortie en salle de Chicken Run a été programmée pour le 13 décembre. Pour en savoir un peu plus sur ce longmétrage entièrement réalisé en pâte à modeler, voici l'adresse ultime



avis de Willow

V jeux de course et les simulations de mos s p luin, précipe reous sur Chicken Run, c'est droi nucle Guel doinnage toutéfais que les dévelopéer corriger les problèmes de focale. Une contraint liée en moseur, deprés aque

L'avis d'Angel

Concremente son autres jour system une scenoe. Unicem men les l'ériors d'ente organe Un Metal Gear like où la héros est un poulet, ce me fait marrier. A part quelques angles de caméra qui peuvent être génants, toute le réalisation est soignée. C'est bourré de bonnes trouveilles comme les mini-jeux de fin de mission. Bref, on s'amuse l



Capcom (VS SNK



Dans les jeux de baston, il existe deux écoles. Les adeptes de SNK férus de furies et de juggles, et les stratèges de Street Fighters qui se contentent d'une paleite de coups moins élevée. Désormais, ils pourront se mesurer via un Crossover providencial ayer ce Capcom Vs SNK, qui remet les pendules à l'heure.

n croit souvent que les combattants des rues sont des gars qui ne font que s'entraîner à casser la tronche d'autres types. On oublie souvent que ce sont des êtres humains dotés d'un cœur et d'une sensibilité à fleur de peau. Des hommes et des femmes qui vivent en travaillant d'arrache-pied, effectuant des petits boulots ou des métiers nobles. Par exemple Guile, lui, est sponsorisé par les gels L'Oréal et se la coule plutôt douce. Avec sa gueule de

tueur, personne ne penserait que Geese Howard est à l'origine de la méthode de programmation du brouillard volumétrique dans les jeux vidéo. Idem pour Zangief qui est neurochirurgien et travaille sur l'élaboration d'une Intelligence Artificielle sur ordinateur, censée reproduire les ondes alpha du cerveau. En fait, dans Capcom Vs SNK, c'est 28 génies (14 dans chaque clan) qui se rencontrent pour s'affronter dans des joutes purement intellectuelles. La psyché la plus sophistiquée remporte la victoire. Mouaip, on va dire ca.

Des persos a gras 81.

Le principe fondamental de Capcom Vs SNK repase sur le concept de combattants à coefficients variés. Cela signifie tout simplement que chaque personnage possède une puissance de frappe que l'on peut évaluer de un à quatre. Ainsi, des persos comme Dalshim, qui ne valent qu'un point, ne peuvent occasionner que peu de dégât

Inversement, des combattants comme Evil Ryu (perso à gagner !), qui bénéficient d'un ratio de 4, infligent des dommages équivalents à quatre protagonistes sur un. Il est très facile d'élaborer une typologie des personnages selon leurs classes : il y a les faibles, les normaux, les boss et les super-boss. Avec du recul, ce n'est pas très compliqué après tout. Mais là où ça commence à se corser, c'est lorsque vous devez déterminer votre équipe, qui peut se composer de un à quatre persos. Si vous désirez jouer avec quatre combattants, il suffit alors de piocher parmi

les gars à coefficient 1. Dans d'autres cas de figure, il est possible de constituer une équipe de deux gars de coefficient 2 (car 2+2 = 4), ou encore de conceyoir un team de trois keums avec des ratios respectifs de 1, 2 et 1 (car 1+2+1 = 4). Ou pourquoi pas 2 combattants de ratio 3 et 1 (3+1 = 4), etc. Pas la peine de sortir de Math Sup' pour piger ça ! Quoique...

in made a couldne 10 1 1 1 tu. 5

Les prises en mains des jeux SNK et Capcom sont assez différentes. Effectivement, les persos de SNK jouissent de plus d'attaques que ceux de Capcom, ainsi que des capacités plus prononcées pour effectuer des juggles (ou repêchage dans l'air) Il fallait bien instaurer de nouvelles règles pour ré-équilibrer les forces en présence et ne pas discriminer l'une des deux écoles. C'est la raison pour laquelle les reprises en l'air ont été supprimées du gameplay pour ne favoriser aucun clan. Pour ce qui relève du timing des attaques, une synthèse efficace des deux maniabilités a été décidée pour que les maîtres surentraînés à Fatal Fury ou à Street Fighter ne perdent pas leurs marques. D'ailleurs le mélange passe assez bien et on ne se rend même pas compte des différences fondamentales entre les deux softs antagonistes. Autre nouveauté : le système de combat passe de six à quatre boutons, faisant perdre



de cette taille. Attendez vos équipiers...

fiche technique

Uavaluduaur Hailra Aura da louaurs

Mysaux da diffishira Milliantis ឋហាំបាលមន

Abre de persos अवाजांन आए

Edicary Virgin Intervietive Gapcom (Japon) Baston J. 1111 2

> Hoyanna infinis

un pramasore devents edifie Borne Arcade



Dhalsim transforme Raiden en poulet 🔫 Tandori, un plat typiquement indien. sa maîtresse se faire trucider.



Le faucon de Nakururu regarde

Cinq persos secrets

battants secrets à débloquer car c'est le tendance qui veut ca i. Pour les obtenin pas le peine de terminer le li contra la manural de la contra l







ישורות וושנים וושט וישוע שלים וושוע או או וושוע

Les deux principales le leurs compat vont enfin Legler leurs compat vont enfin



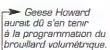
aux persos de Capcom les coups intermédiaires. Heureusement, cela n'a pas de réelle répercussion sur le gameplay, qui au contraire, se retrouve dans son expression la plus simple mais aussi la plus effi-

Une realisation de reve

cace

Les designs des gars de SNK utilisent tout bêtement ceux de la série des King of Fighters, alors que, du côté de Capcom, le choix esthétique abordé est celui de Street Fighter Zero 3. Deux jeux différents dans e fond, mais au style graphique pourtant assez simiaire. De ce fait, on ne sera pas choqué de voir les deux univers se côtoyer, même si le fantasme du Crossover est enfin réalisé. Sinon, les décors sont superbes et jouissent d'animation, comme le sol qui remble sous les impacts des coups, ou encore les gens qui s'agitent au fond de l'écran (un grand classique!) Les attaques des combattants restent specaculaires et, surtout, possèdent des mouvements rès fournis en étape, ce qui leurs confèrent un dynanisme sans pareil. Certes, le titre ne propose pas ine 3D de la mort, mais il présente tout de même 'un des meilleurs rendus 2D jamais élaboré sur console. C'est simple, ça ressemble à du dessin inimé ! Pas la peine de jouer davantage les lourds : il un jeu de combat doit être acheté en priorité, c'est ien celui-ci. Point barre. En revanche, la seule quesion que vous serez en droit de vous poser est la suiante : à quel camp ferez-vous signe d'allégeance ? A celui de Capcom ou de SNK ?

Kendy







Ryo fait la peau à Joey, le batteur du groupe Slipknot.

Notes



Technique

De l'excellente 2D qui fait penser à du dessin animé. Ça déchire, vieux l

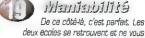


ដី១វែរទំវើរប្រទេ

Le style SNK et Cepcom mélangé cela donne des persos très classieux et chansmatiques



C'est rapide et vraiment très fouillé dans les étapes d'animation. SF Third Strike a désormais un concurrent de taille !





C'est du recyclage banal des musiques des jeux SNK et Capcom, Pas de grandes nouveautes

offrent que le choix des armes

D Duráe de Vie Classique : à deux, c'est l'extass

Classique : à deux, c'est l'extase des sens, Seul on en fait assez vite le tour



Plus

Deux univers réu<mark>nis.</mark> Des coefficients de puissance



Moins

Plus de Juggle Finie la garde en l'air !



etoli Lêrêtut'u







Lavis de Kendy

L'avis de Greg

Personal, y mandante per en la come paren de proprieta de la come de la come

Zangiel combat

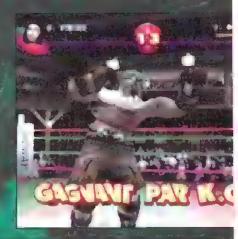
laboratoire de

néurochirurgie.

dans son



Ready 2 Rumble Boxing Round 2



La plus delirante des simulations de boxe tente une nouvelle fois de nous scotcher à nos paddles Dreamcast. Ouais, seulement voilà : les innovations sont-elles assez nombreuses pour nous pousser à l'achat ?

écouvert à l'occasion du salon E3, cuvée 1999, Ready 2 Rumble

a révélé un développeur jusqu'alors cantonné au rôle de cancre du jeu vidéo. Parce qu'il faut bien l'avouer . jusqu'à présent, les bonnes surprises chez Midway. ben on n'en a pas souvent eu. Adepte des productions pour ricain décérébré, ce studio collectionne avec une régularité certaine les titres insipides et sans intérêt. Et puis un beau jour, ils ont dû avoir une révélation. Je sais pas, un truc genre la Vierge, qui leur aurait dit : « tu ne prendras plus les joueurs pour des cons, alors arrête de leur pondre des merdes immondes ». C'était une Vierge très hardcore. Et ben apparemment le message est passé, parce qu'avec Ready 2 Rumble, Midway s'est effectivement racheté une conscience (ce qui ne les a pas empêché de signer en parallèle quelques sombres bouses)! Enfin bref, tout ça pour dire que R2R est probablement l'une des meilleures simulations de boxe jamais développées. Pas parfaite, mais tellement fun à jouer gu'on lui pardonne ses quelques





erreurs de jeunesse. Erreurs qui ont été en partie corrigées dans la suite présentée ici-même...

Ravalement de facade

Sans vouloir attaquer ce test sur une note négative, je me dois de vous signaler que R2R2 s'adresse avant tout à ceux et celles qui n'ont pas joué au premier épisode. Parce que très franchement, pour les déjà-initiés, cette suite ne présente pas un intérêt fondamental | Cela étant dit, il faut bien reconnaître que ce second opus a conservé tout le peps et la bonne humeur de son aîné. Le look des boxeurs est toujours aussi ravageur, les matches superintenses et le mix entre arcade et simulation, absolument exquis. Mais dans le fond, R2R2 réutilise à 80 % les recettes éprouvées du premier épisode. Quant aux 20 % restants, il s'agit de petites nouveautés plus ou moins intéressantes. On les trouve par exemple au niveau des modes de jeu, qui non contents de s'être étoffés (tournoi par équipe, championnat à deux) ont également été améliorés. Cela



est surtout sensible au niveau du mode Carrière. Désormais, vous devrez suivre un calendrier de combats très précis, alternant les rencontres pour le titre et les combats d'exhibition avec brouzoufs à la clé Entre ces affrontements, libre à vous d'entraîner votre poulain pour faire évoluer ses aptitudes. Mais attention, il faudra faire preuve de rigueur dans l'entraînement, car chacun des 7 exercices augment certaines caractéristiques et en fait baisser d'autres. Bref, si vous abusez trop sur la gonflette (haltérophilie), votre perso risque de perdre toute sa dextérité. A l'inverse, si vous lui faites pratiquer trop d'exercices d'endurance, il va perdre toute sa puissance. En clair, à vous de jongler entre les





Parmi les différentes vues, certaines sont subjectives et absolument injouables !

fiche technique

Colteur

Developpeur

Genre

Abre de joueur

Miveaux de difficulté

Continues

Momore de boxeurs

Spécial

Existe sur

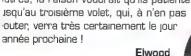
Infogrames
Midway (Etats-Unis)
Jeu de boxe
1 à 2
3.
Variable
Sauvegarde
24
Rumble Pack
PS2 (voir booklet),
PS à venir



différents « training » afin d'obtenir un boxeur homogène! Sinon, vous risquez de vous faire systématiquement rectifier la gueule, lorsque vous devrez combattre des adversaires bien coriaces. Et là, on touche à l'innovation majeure de R2R2: l'Intelligence artificielle a fait un bond en avant et il est parfois difficile de mettre K.O. ses adversaires. Ils esquivent les coups comme RaHaN le travail, ils parent vos attaques comme des dieux et si jamais vous avez le malheur de vous faire serrer dans les cordes, rous êtes bon pour un lifting façon boucherie! Bref, n'espérez pas devenir le Champion du Monde de poxe en la jouant gros bourrin. Oh que non, vous avez plutôt intérêt à surentraîner votre perso, et à poxer avec un minimum de prudence!

Points communs et petites nouveautés

3orti des modifications apportées aux modes de jeu # à l'I.A., R2R2 propose à quelques détails près, une ouabilité inchangée faite d'esquive, et d'une palette le coups conséquente (poings gauche et droit séparés, attaques basses et hautes, uppercuts, crochets, stc.). Ah si, en pressant simultanément les deux bouons d'esquive on peut désormais parer un coup et 'épliquer immédiatement alors que l'adversaire est léséquilibré. Sympa, mais balèze à réussir. Autre petie innovation, la présence de trois niveaux de Rumble. Thaque coup porté à pleine puissance vous fait gagner ine lettre du mot « Rumble ». Lorsqu'il est complet, ous pouvez soit l'activer, soit en remettre une couche usqu'à ce qu'il atteigne un niveau supérieur. Au stade iltime (écrit en blanc), vous êtes capable de mettre otre adversaire définitivement K.O. avec un appercut jui l'envoie valdinguer en dehors du ring ! Bon, ben, oilà, j'crois bien qu'on a fait le tour du sujet... Alors in guise de conclusion, insistans encore une fois sur e fait que R2R2 est très clairement destiné à ceux jui n'ont jamais goûté au premier épisode. Pour les autres, la raison voudrait qu'ils patientent







Débloquez les persos pachés, ils vous réservent une drôle de surprise !

Mama Tua est un énorme tas de graisse dont les claques vous catapultent à l'autre bout du ring!



➤ Les attaques spéciales de chaque boxeur sont accompagnées de petits effets de lumière.

Notes



Technique

Le changement par rapport à R2R premier du nom n'est pas flagrant. Discret, dirons-nous



នីនដាំរខំដំពូមម

Les boxeurs affichent un look toujours aussi décalé et les graphismes gagnent légèrement en finasse



Animation

Hormis quelques menus reientissements lors des Rumble « croisés » l'animation est vraiment clean !



Maniabilité

La palette de coups et d'esquives est vaste et les attaques spéciales sortent facilement.



50115

Musiques entraînantes et boxeurs psalmodiant leurs peates provocs « à la Fatal Fury »



Durée de vie

Sorti du Championnat long mais répétitif, le mode VS réserve quelques grands moments l



PHIS

Les nouveaux persos (dont une bonne partie est cachée). La difficulte est enfin à la hauteur !



Moins

Dans le fond très (trop ?) proche du premier épisode. Les quelques ralentissements.



etoli desetativa

Plus Ioin...

Grace à Ready 2 Rumble or a eu droit au meilleur voyage de pressa de tous les temps. Pour le lancement du ieu et la présentation de sa gamme de produits US (que des m.]. Midway se invité quelques magazines européens à venir faire la teuf à Las Vegas II Trois jours de pure glande le Grand Canyon en hélico, des bouffes de folie (notamment dans le resto de la Stratosphere Tower, qui culmine à plusieurs centaines de metres, en plein milieu de Las Vegas I), du « Gambling » è vous mettre sur la paille des Roller Coasters de tares. Non seulement on s'an prend plein la gueuie mais en plus on n'e pas une ligne à ácrire en rentrant et on peut dormir comme des loirs pour rattraper le décalage horaire!

lavis d'Elwood

elos a prese consume. R2R2 joue la carte ou changement dans le conomince. Dr etrouve les mâmes prepriemes, la même ambience et à peu de choses près le même amepley. Reste la galèrie de boxisurs impressionnents et l'I.A. des agressaires amélio Aorslité : facultatif pour qui conneit déjà la série, très intéressant pour les autres.

L'avis de Trazom

R2A escun jeu qui mavait deje pien plu la praniere fois. De pat ses nouveaux dureurs le sauce prend de nouveau, mais le question, est de savoir durant combien de temps ? R2B, n'est pas un jeu à la longévité tréprochable et il ne plaira pas à tout le monde, mais c'est plutôt un titre qu'on ressort de temps en temps pour s'éclater entre potes.



Super Runabout

Trop de jeux de voitures tuent les jeux de voitures l Qu'en pensez-vous ? Ce serait un bon sujet pour le bac philo. La réponse serait sans doute oui l'Entre les softs de sports et de caisses, on n'en sort plus. Aaaaah ! Lénine réveille-toi l'

es jeux de caisses ont le vent en poupe en ce moment. Après

Driver qui a ouvert la brèche, une flopée de titres a suivi. Pratiquement tous sur Dreamcast d'ailleurs. Crazy Taxi et plus récemment 18 Wheeler (testé dans la rubrique import US de ce numéro). La destruction massive est à première vue un genre qui se porte bien, vu les scores atteints par ces jeux. D'ailleurs, en lisant le dossier de presse, je vois que la catégorie course/rallye est le 2º genre préféré sur Dreamcast, comme par hasard... Par contre, si l'action est toujours au rendez-vous, l'intérêt à long terme ne suit que rarement.

Un gameplay classique mais efficace

Le concept est toujours aussi simple. On a le choix entre deux scénarios. C'est soit une équipe de flics en uniforme en quête d'aventure, soit une bande de pauvres losers en manque d'oseille qui ont monté une entreprise de livraison pas très rentable. Dans les deux cas, même si les missions ne sont pas vraiment pareilles, elles se construisent de la même façon. En gros, on est au volant d'un véhicule que l'on choisit dans le garage et on part en mission dans les rues de San Francisco. Les objectifs sont variés et vont de la récupération de bombes, à la livraison de hotdogs à la mairie (en ayant au préalable récupéré tous les ingrédients nécessaires, qui sont dispersés un peu partout dans les rues) ou encore le sauvetage



fiche technique Virgin Interactive Edilear Beveloppeur Climax Course/Action Denre Abre de joueurs Niveaux de difficulté Moyenne Difficulté Continues Infinis Nore de missions Vibration Pack Spécial taiste sur Rien d'autre



Laissez tomber le quad, c'est impossible à

du président, tout cela en respectant un temps imparti. Il y a en tout 16 missions dans lesquelles il faudra arpenter les rues sans se soucier du trafic, ni même de la route, puisque l'on peut aller partout. Que ce soit la plage, les tunnels du métro ou les toits des immeubles, tout est accessible. La liberté de mouvement est, à ce niveau, semblable à Crazy Taxi. Pour les véhicules, c'est encore mieux. If y en a pour tous les goûts. De la bicyclette au tank en passant par le fameux bus de ramassage scolaire. Chacun des 25 bolides ayant son propre modèle de conduite, il faut donc savoir choisir quel véhicule correspond le mieux à la mission et s'adapter ensuite à son style. Comme à l'accoutumée dans ce type de jeu, la morale est bien basse. Plus vous détruisez de choses à l'écran et plus vous gagnez d'argent. Donc, il faut tout casser, que ce soit la voiture qui se balade peinard ou la boîte aux lettres du coin de rue, tout est destructible (à part les piétons qui savent vous éviter intelligemment. Ben non, c'est pas Carmageddon). Mais il ne faut pas se laisser emballer par la furie de la destruction sous peine de casser son propre véhicule.



Quand on voit leur tronche, on pense tout de suite au Dude de « The Big Lebowsky ».





Une conduite à deux vitesses !

La déformation de la voiture n'est pas très visible à l'œil nu, mais elle se fait vite sentir dans la conduite. Par exemple, si un pneu éclate, la voiture virera dangereusement. Pour ce qui est des modèles de conduite, on passe du bien au vraiment pourri. Par exemple, les véhicules conventionnels comme la voiture de patrouille de police ou les caisses de sport se conduisent bien après un bref apprentisage alors que d'autres véhicules sont carrément inconduisibles. La moto est vraiment limite, mais par contre pour le quad, c'est vraiment naze. On regrette aussi qu'il n'y ait pas de vraie technique à apprendre comme dans Crazy Taxi qui incite à s'en-



Super Runabout vs Crazy Taxi

Dans les deux jeux on retrouve le mema concept de ville modelisée dans laquelle l'iraut rouler comme un male de Par contre, la ou super Runabout propose des missions veriees et bien définies. Crazy Taxi lu na présente qu'un seul objectif recupérer des clients et les déposer dans un lieu indique. Par contre en termes de conduite.

ce dernier savere plus interessant en effet it fatt du temps pour mattries, des rechniques de derapages qui per mettent réellement de prandre de saverce aux que conducte bequeque plus classique. Match (presque) nul finalement entre les deux bores qui passdent un gameplay similaire.

TOTAL CENTRE DO

En utilisant les raccourcis, on peut même accéder aux tunnels du métro.



MINIST \$ 199 , 600

traîner. Parce que finalement on conduit trop rapidement à la perfection et, au bout d'un moment, on fait vraiment ce que l'on veut. Du côté de la ville, pas de problème, on reconnaît parfaitement San Francisco et ses longues pentes. Les tramways sont là et on a même droit à une modélisation de Chinatown très convaincante. A ce sujet, il n'y a rien à redire, les gars de Climax ont vraiment fait du bon boulot. Evidemment, toutes les rues π'ont pas été modélisées, il a fallu se limiter aux grandes artères, mais croyez-moi, il y a de quoi faire. La modélisation des véhicules est elle aussi bien rendue, mais, je le répète, ce sont surtout les différents modèles de conduites intégrés qui sont à retenir, parce qu'on sent vraiment la différence. En ce qui concerne l'arcade, cet aspect a bénéficié d'un soin tout particulier. Il y a aussi un léger clipping lorsque l'on déboule sur une avenue, mais rien de vraiment grave. La durée de vie du jeu est, par contre, très basse. Les 16 missions se terminent en moins de 4 heures! En outre, le choix des deux scénarios est un peu accessoire car en fin de compte, les objectifs sont presque les mêmes. Il n'y a pas de réelle différence entre les deux camps si ce n'est dans les véhicules disponibles. Il faut aussi noter que les chocs sont exagérés. Même pour de l'arcade, c'est trop. En cas de tonneau, il est fréquent que la voiture glisse pendant plus de trente secondes sans que l'on ne puisse rien faire. Voir sa caisse sur le toit tout ce temps alors que celui-ci tourne, je vous assure que c'est plus que rageant. Finalement, si le gameplay est efficace, certains aspects du jeu comme sa durée de vie vraiment trop courte, ainsi que d'autres détails purement techniques font baisser la note et le place (juste) en dessous d'un Crazy Taxi. Avec plus de missions, la donne aurait été complètement différente. Tant pis.

Ange



Au grand dam des bourgeois, il faut pousser cette limousine dans l'eau. C'est l'objectif de la mission, c'est comme ça, c'est la vie.



La cadillac .. une belle représentation de l'Amènque capitaliste. —

Comme dens tout.

jeu de caisses qui se

respecte, une vue

ınterne est aussi

disponible.



Notes

15 Technique

A part un léger clipping et qualques problèmes de collisions, tout le reste se tient.

16) Esthéthque

Sen Francisco est bien reconstitué et la modélisation des véhicules est, dans l'ensemble, respectable.

Aminativn

Le frame-rate est un peu léger, mais au moins il est régulier Quelques raientissements sont quand même à noter

Mentalitité

Selon le véhicule, on passe du bien au nullissime. Pour ce qui est des voitures de bass, elles sont agréables à conduire.

SUNS.

Bruitages de bonne qualité, rien de plus

Durše de vie

Seulement 16 missions en comptant celles qui sont cachées. En moins de 4 heures, le jeu est terminé !

ะแใน

Plein de véhicules différents. Des missions variees

🖣 ມູ່ໄອໄມຣ

Quelques bagnoles inconduisibles Une durée de vie trop courte

6,0

Note d'interêt

Plus loin...

Les developpeurs de Climax Entertainment sont des habitués des jeux de caisse Ils sont à l'origine du très minable. San Francisco Rush ainsi que du Runabout premier du nom, tous deux sur PS. Apparamment, past un peu leur fond de commerce, puisqu'un autre jeu de ce type est en cours de développement sur Xbox. En éffet, Stunt Racer, prévu aussi sur PC. devrait être dispo l'année prochaine, en même temps que la console. Et là, si je peux me permettre une réflexion per sonnelle arrêtez avec les jeux de caisses! On ne voit plus que ca en ce moment

Un Crazy Taxi liko agréable

L'avis d'Angel

Un bon petit jeu d'arcade despute au mann, per la constant de la c

L'avis de Willow

y a des trucs que j'adore dans Super Rûnebout, le comportement des bagnoles, a modélisation de la ville hyper détaillée ou encore le mode Raienti vialment spectaculeir Malheureusement, les missions ne sont pas particulièrement palpitantes et le jeu se torche en quelques heures. Privilégiez plutôt le marché de l'occaz', c'est plus sage.



Le monde compte des millions de fans de dinosaures, vous savez ces bestioles belliqueuses qui ont disparu depuis belle lurette. Capcom l'a compris et nous pond un Dino Crisis déstabilisant, plus axé grand public, peut-être même trop



Dès que l'on sort de la jungle, on rentre dans le « super high-tech

fff, me vollà en train d'écrire un autre article sur Dno Crisis. Si je soupire, ce n'est pas parce que je suis blasé, mais plutôt parce que je dois trouver une énième intro sur les dinosaures. Au bout d'un moment, c'est pas évident de se renouveler. Je pourrais commencer par un comparatif Dino Crisis Vs Jurassic Park, mais bonjour l'originalité. Ou alors, je pourrais faire toute une tirade sur les découvertes scientifiques du moment, mais ce serait du pipeau, vu que j'y connais keudalle. Au pire je vous fais un topo sur la dérive des continents qui se déplacent de trois centimètres par an. C'est lourd ?? Bon ok, finalement je vais juste me contenter de parler du jeu, même si j'ai fourbement réussi à caser une intro, pour le coup.

Je ne vais pas m'attarder sur l'histoire qui a déjà été développée à maintes reprises, et notamment dans la news du mois dernier. Un rappel des grandes lignes suffira. A savoir qu'après l'arrestation du professeur Dirk, le gouvernement continue en secret ses expériences, et comme d'hab' ça tourne mal. La situation étant super saquée, on envoie en renfort Regina et son nouveau compère, Dylan, dans un complexe militaire envahi par la fameuse faune préhistorique. Pour le scénario, on a déjà vu meux

D. J. C. ST



combat a même été intégré (avec des counters et

tout !]. Plus on fait de victimes, plus on gagne de

points, ensuite, on échange ces derniers dans une

sorte de distributeur que l'on retrouve tout au long

du jeu, et qui permet de sauvegarder, d'acheter des

munitions, des médikits, de nouvelles armes ainsi

que certains objets spéciaux. Bonjour la logique,

échanger des points que l'on gagne en tuant, contre

des armes dans un distributeur... c'est n'importe

quoi! Le pire c'est qu'il n'y pas d'autre moyen de

récupérer de nouvelles armes. En gros, si vous en

voulez, il va falloir shooter du dino

Voilè la carte des zones qu'il va falloir explorer de fond en comble.



Un bazooka qui balance des missiles à tâte chercheuse... Si ça c'est pas bourrin.

fiche technique

Editeur Développeur Genre More de Joueur Miveaux de difficulté Difficulté Continue Hore d'especes de dinos Spécial Existe sur

Virgin Interactive Capcom Beat cm all/Aventure I

2 Facile Infinis + de 10 Qual Shock Rien d'autre Après une cinématique des plus classes, on contrôle enfin un personnage et surprise, il ne s'agit pas de Regina, Voilà la nouveauté de l'épisode. Cette fois, on contrôle deux persos à tour de rôle, dont chacun dispose de deux armes. Une arme à feu dans une main et une arme blanche genre machette dans l'autre. Dès que l'on fait ses premiers pas dans le décor, toutes les habitudes du précédent Dino Crisis s'écroulent. Avant, il fallait s'enfuir dès que l'on voyait plus d'un dinosaure, là c'est tout le contraire. If peut y avoir n'importe quel nombre d'ennemi à l'écran, ce ne sera jamais un problème. D'ailleurs c'est hallucinant, il en arrive de partout. C'est simple, il doit bien y avoir une dizaine de sauriens par écran! Au moins on sait tout de suite à quoi s'attendre, fini le survival/horror, maintenant, on est en plein dans un beat'em all. Un système de



Les animaux sont vraiment énormes et pourtant ça bouge parfaitement

L'opération Wolf du pauvre





Pendant le jeu quelques exemple for du premie deplacement in a company de dinosaures vou mettre aux commandos chine massilla du fune fina elle dinosaures pour les éliminer et temperatures que commandos de dinosaures pour les éliminer et temperatures que commandos la que de la proposition de la commandos de la









ente me trett

 Une p'tite nana qui forcément ne peut pas résister aux charmes de Dylan.

our ce qui est des énigmes, elles ne cassent pas les briques en polystyrène. Généralement il suffit le récupérer un objet et de le placer dans un récepacle prévu à cet effet, et les indications qui sont lonnées sont tellement explicites que l'on sait imméliatement où se diriger. D'ailleurs, l'objet se situe jénéralement à l'opposé de là où on doit le rameier. Résultat : on passe son temps à faire des allersetours durant lesquels on ne fait que tirer sur des linosaures. Si c'est pas une technique pour rallonjer la durée de vie artificiellement, ça y ressemble ortement... Mais là où se situe le vrai problème. 'est que c'est incroyablement scripté. Il n'y a qu'un eul objectif à remplir en même temps. contrairement à un Resident où les énigmes se croient, ici, c'est du « un par un ». Vive le dirigisme. leureusement tout n'est pas noir, il reste tout de nême quelques qualités au jeu. Graphiquement, 'est vraiment beau, les personnages sont bien onçus et les animations sont fluides. Les dinosaures ont de surcroît bien plus malins que dans l'épisoe précédent. Cette fois, ils vous suivent vraiment travers les écrans. Le choix du tout en 3D a laisé la place à des décors en 2D qui, du coup, sont lus détaillés. La jungle est bien représentée avec oute la faune qui en découle. C'est bourré de détails omme des ptérodectyles ou des tyrannosaures qui e baladent en arrière-plan, peinard, tranquille quoi n fait, la réalisation en général est irréprochable. la bouge bien et c'est beau. Techniquement, c'est u même niveau que Resident 3, mais hélas tout le

Many to a plant halls



reste gâche le jeu. Essayer de donner une direction complètement différente de la série des Dino Crisis était une attitude louable, mais les changements opérés ne sont clairement pas les bons. On tombe dans les extrêmes : dans le premier, on s'ennuyait parce que cela manquait d'action, et dans celui-là, l'excès d'ennemis et la répétitivité des combats nous font retomber dans le même ennui. Pas de chance donc, une fois de plus, on se retrouve devant un leu qui avait un gros potentiel mais qui, à cause de tous ses défauts de gameplay, le font retomber dans la catégorie du jeu moyen qui ne vaut le coup qu'en occaz'.

Angel

Noise



វី១៩វំហើញវេទ

La réalisation est le point fort du jeu, les personnages sont bian modélisés et tout bouge à la perfection



<u> ឱ</u>១រូវាគូរ្តិវៀវាគ

Un retour à la 2D dans les décors, mais c'est pour la bonne cause Faune et détails bien restitués



Anhusidon

Ça bouge pas mal, surtout les animations des dinosaures, vraiment top.



فَوْ زُلْلُوْلِهِ ثُلِيْتِهِ لِلْأَ

Prise en main repide. A peu près les mêmes combinaisons que dans n'importe quel Resident-like de Capcom



SUNS

Les musiques sont quasiment inexistantes, mais les bruitages collent bien a l'ambiance.

Durée de vie

Sept heures pour arriver à la fin du ieu, c'est court. Surtout que la plupart du temps on fait des allers-retours



تذلالاتي

Des graphismes reussis. Des Dinosaures qui peuvent faire la moitié de l'écran



בונוטונו

Une histoire inintéressante Des énigmes plates Tendance trop « beat'em all »



BYOGE iêvêiut'u

Plus loin...

Les fans de dinosaures seront contents d'apprendre qu'un Jurassic Park 3 est en cours de tournage. Mais cette fois, se n'est pas Steven Spielberg qui se char ge de la réalisation mais Joe loba Johnson, connu entre autre pour Rocketeer et Jumanji. De plus, le scénario n'est plus asé sur une œuvre de richton et Jeff Goldblum ne fait pas partie des acteurs



Dirio Cress 2 and un out over discevent même a sa realisation a avera somptuous. La appartions des diriosaures sont scriptées et l'aventure vous oblige à effectuer des tas d'allère retours, histoire d'accroître la durée de vie. Il est d'autent plus dommage que les gans de Capcom auraient pu faire un meilleur titre avec un tel moteur 3D. Frustrant.

différentes de

dinosaures sont

présentes, dont le ptérodactyle

Nintendo 64 Mario Kart

NINTENDO,64

Mickey's Speedway USA



Mickey, les grandes oreilles, la joie de vivre, tout ça. Un monde merveilleux où personne ne meurt. Pas de vaches folles, pas d'ébola ni de poissons qui puent le plastique. C'est décidé, je déménage à Euro Disney®.

epuis Mario Kart sur Super Nintendo, les jeux de course de ce type envahissent le marché. Sur toutes les consoles, les personnages les plus connus se sont essayés aux joies du karting. Sonic, Crash et bientôt les Schtroumpfs et les Looney Tunes, il faut croire que la sécurité routière file le permis à n'importe qui. Toutes ces productions ant tenté d'émuler le premier Mario Kart sans jamais y arriver. Même Mario Kart 64 qui pourtant était le premier jeu du genre en 3D n'atteignait pas le même niveau de fun que son prédécesseur. Pour Mickey 's Speedway, Rare n'en est pas à son premier essai. Il y a trois ans déjà, Diddy Kong Racing reprenat le monde de Donkey Kong en faisant mieux que Mario Kart 64. Maintenant, la question qui se pose est de savoir si Rare a été capable de faire mieux que DDR. Vu que les deux titres sont séparés de trois années, on serait tenté de dire oui, comme ça, sans réfléchir. Heureusement, j'aime bien réfléchir, le test sera donc plus argumenté.

Du pur Disney!

Le scénario est des plus « Disneyiens ». Pluto, le compagnon inséparable de Mickey se fait kidnapper par une bande de belettes qui emmènent la victime faire le tour des USA. Le gang Disney, composé de Mickey, Minnie, Donald, Dingo, Daisy, et Pat Hibulaire partent dans cette aventure métaphysique dans le but de récupérer le seul personnage muet de Disney Pour une raison que je n'ai pas encore saisie, il faudra gagner toute une série de courses se déroulant dans les plus grandes villes US. Bon, ce ne sera un secret pour personne si je dis que le scénario n'est qu'un prétexte pour caser des courses fantaisistes. Dès la première image du jeu, on est plongé dans ce monde parfait. L'interface est un exemple de simplicité. On commence par choisir

Le turbo va permettre à Donald d'accroître son avance.





un des six personnages cités un peu plus haut, puis il ne reste plus qu'à sélectionner le mode de jeu auquel on veut participer. Ces derniers sont au nombre de six. Tout d'abord, le mode Practice et le Time Trial, des grands classiques qui parlent d'eux-mêmes. Ensuite, vient le mode Contest qui est une repompe complète du Battle de Mario Kart, Plusieurs coureurs s'affrontent sur une arène et le dernier survivant gagne. Pour éliminer ses rivaux, il faut crever les trois ballons qui tournent autour de leur véhicule en utilisant des items que l'on ramasse en cours de route. Effectivement, c'est pareil, sauf que les ballons ont des oreilles de Mickey. Bravo l'origina ité! Enfin, on rentre dans le vif du sujet en choisissant un de trois modes qui permettent de participer à de vraies courses. En fait, le Traffic Trouble, Motor Way Mania et Freewayphobia se déroulent exactement de la même manière. Après avoir choisi un niveau de difficulté, les six personnages s'affrontent dans un championnat de quatre

courses, aux quatre coins des Etats-Unis. Le but est évidemment de gagner le plus de courses possibles pour remporter la coupe. Pour cela, alier vite ne suffit pas. Il faut absolument récupérer les items éparpillés tout le long du circuit. Parmi ces derniers, on trouve des turbos, mais aussi des projectiles comme une balle de baseball, de la glue ou encore un phaser qui permettent de neutraliser ses concurrents [les parfaites répliques des carapaces et bananes que l'on trouve dans Mario Kart].

Des circuits trop simples

On passe de l'Alaska à Seattle par la magie de Disney qui veut que la logique n'ait pas d'utilité Evidemment, chaque ville a ses spécificités. A Seattle, il fait toujours nuit, en Alaska, on roule sur une route enneigée et San Francisco est tout en dénivelés. Les niveaux de difficulté (amateur, intermédiaire et professionnel) sont bien équilibrés

fiche technique

talitaur Usyeloppeur Seure Jore de Joueurs Myeaux de difficulté Unificulté Continues Nore de circults Spécial

Nintendo
Rare (58)
Mario Kari
1 à 4
3
Facile
Sauvegarde
12
Rumple Pak
Rien d'autre





Le Prof Donald Dingue est jujours de bon conseil

en mignons et les animations tout ce qu'il y

de plus enfantines. En termes de gra-

nisme, c'est plus beau que DDR ou

Tario Kart. Les circuits par contre, s'ils ont assez détaillés, manquent cruelle-

ient de charisme. Bien qu'il y ait pas

ial de détails qui traînent sur la route, zarrement, cela paraît un peu vide. En it, on se demande pourquoi Rare a choisi

3 faire évoluer les personnages aux USA.

aprendre l'univers de Disney aurait permis d'aporter plus de fantaisie au jeu, puisque de toute anière, dans ce genre, c'est ce qui prime.

autre reproche concerne aussi les tracés. n'y a pas de raccourcis, ou en tout cas rien de imparable à un Mario Kart. Pour le reste, en ichant que la jouabilité est la même que dans mporte quel jeu de ce genre, sur cette machine, est blanc bonnet et bonnet blanc. Mais, si l'on rend l'ensemble du jeu, on est tenté de dire qu'il s'agit que d'une grosse licence bien exploitée ir Rare, mais qui à la longue se révèle bien



- 4 personnages à l'écran, plus tous les objets qui bougent en même temps et pourtant tout est parfaitement fluide

Mickey Notes ennell sl ez Speedway



On retrouve l'attitude des personnages et les couleurs vives qui dannent ce cachet tres « Disney »

ווסנקובווונולי

Le moteur 3D permet un affichage d'une fluidité totale. Pas une pointe de clipping

פַּבּינונים בונוגולו

La prise en mains est immédiate, et permet d'êtr<mark>e efficace</mark> en course dès la premiere minute.

อียมฮ

Si on arrive à supporter les cris des bêtes, on aime. Autrement, il vaut mieux couper le son.

ely eb eeruC

Les douze circuits se terminent rapidement. Par contre, le mode Quatre-Joueurs relance Lintérêt.



خلالا

Une douzaine de circuits, plus certains cachés Lanimation est parfeite



BULLOW

Des tracés creux.



EZULL i ë vë tut'h

Plus loin...



Allez, vole petit 🚤

pigeon..



Le nuage est l'équivalent du tonnerre de Mario Kart : tout le monde est au ralenti :

Un mode Multiplayer qui sartonne



Les rues de San Francisco ne sont plus ce qu'elles étaient





PEIVIE OF ANGEL

oins fun que ses concurrents.

L'avis de Trazom



Tony Hawk's Pro Skater 2 Jours



Deux mois après la mouture Play, voici venir la

commencaient à lalouser leurs copains.





Il est toujours question de rechercher les endroits > les plus maccessibles !



Un portage sans surprise Bon, le problème c'est que les développeurs ne se sont pas vraiment foulés. Evidemment, Dreamcast oblige, cette édition est la meilleure version du meilleur jeu de skate du monde, mais le résultat final ne tue pas la gueule non plus ! Un portage tout bête, qui profite tout juste de la puissance supplémentaire qu'apporte la Dreamcast en affichant des textures bien plus fines, une modélisation plus léchée, un frame rate à 60 images par seconde (contre 30 sur PS) et sans aucune saccade. Une diminution des bugs d'affichage, des bruitages un poil améliorés, une gestion de l'ombre encore plus réaliste... C'est bien mieux mais pas transcendant, quoi ! Le ieu devient plus agréable à jouer, mais on aurait préféré une refonte plus profonde, qui tire vraiment parti de la bécane... Niveau ajouts, il faudra donc simplement se contenter d'un lifting technologique et d'infimes petits détails, comme le T-shirt qui prend

Résumé de l'édition precedente ...

le vent lors d'un aerial. Les animations lors de tricks, par exemple, restent les mêmes que sur PlayStation

(certes, elles étaient déjà excellentes), idem pour le

nombre de niveaux, de skaters, etc. Aucune sur-

prise à vous annoncer.

Pour ceux qui ne liraient pas notre magazine régulièrement (honte à eux !), rappelons tout de même les nouveautés et le contenu de ce deuxième volet...



Eh oui, l'homme araignée fait partie des persos 🔫



Niveau gameplay, tout reste quasiment identique, on effectue les tricks exactement de la même manière. Deux touches (L et R) viennent simplement rendre le tout plus confortable en vous permettant de changer de position et de style (nollie, fakie, switch) à tout moment. Bien pratique. La vraie nouveauté viendra cependant des wheelings (ou manuals) qui, à la manière des grinds, vous permettent de lier vos figures en multipliant à chaque fois les points... Avec ce système, vous pourrez atteindre au fur et à mesure des scores juste énormes. L'apprentissage de cette technique représente d'ailleurs l'une des grandes difficultés du jeu (les scores pros à atteindre sont super élevés). Le problème dans tout ça, pour

et ne voulait pas laisser Crave en profiter... Il est vrai que certains chiffres ne trompent pas, tenez : 1 million de Dreamcast et 2,5 millions de jeux vendus en une année en Europe, des ventes quasiment multipliées par 2 en un mois aux States... Oui, la roue tourne et les joueurs commencent enfin à comprendre que la Dreamcast, bah c'est quand même un super bon plan. Depuis le temps qu'on vous le dit! La console à la spirale ne cesse de nous étonner, les hits tournant dessus commencent sérieu-

sement à se multiplier et Tony Hawk 2 représentera

our cette nouvelle adaptation, Neversoft a une

fois de plus laissé les commandes à Treyarch,

qui lui-même s'est une fois de plus contenté

d'un simple portage sans réelles nouveautés ! En revanche. Activision est désormais de la partie,

comme s'il avait repris confiance en la Dreamcast

fiche technique

Editeur . developpeur Genre Nore de juveurs Niveau de difficulté Difficulté Continue Nore de skaleparks Spécial

Existe sur

un titre de plus sur la liste!

Activision Trevarch Skateboard 1 ou 2 simultanement Difficile Sauvegarde (17 blocs) 10 + editeur Vibration Pack PlayStation et PG

iire une petite critique, c'est que les aerials devienent quasiment inutiles... Sinon, concernant la proression dans le mode Carrière (toujours le passage oligé pour délocker les niveaux), sachez également ue les objectifs imposés sont deux fois plus nomreux qu'avant. En les remplissant, vous gagnerez s dollars qui vous permettront d'abord d'obtenir e nouvelles aires, mais surtout (et là c'est une nouauté) d'augmenter les statistiques de votre skar et de lui apprendre de nouveaux tricks! Vous jurrez même vous payer de nouvelles planches us performantes. Excellent. Ajoutez à cela l'édiur de parks (détaillé dans l'encart), la possibilité : créer son propre skater, une bande son rap/hardre excellente (y'a du Rage Against The Machine, r Anthrax, du Papa Roach, du Public Enemy...), et us obtenez une véntable bombe! Les innovations ir rapport au premier épisode ont beau ne pas re énormes, l'adaptation 128 bits a beau ne pas re sı bluffante que ça, Tony Hawk 2 reste une leur sûre, enfin à la portée des possesseurs de reamcast... Si vous aimez le skate : foncez !



533

« Skate Heaven ». le dernier niveau du jeu, est un spot imaginaire et délirant.

Note

Teuphnice T

Evidemment, c'est bien plus beau que sur Play, mais Treyarch s'est contenté du minimum syndicai,

Une ambiance excellente, avec des environnements et des skaters vraiment classes.

វៀបវិបានវៀបប

On passe de 30 à 60 images/ seconde, sans une seule saccade, mais les animations restent les mêmes.

ี ยังไม้เล่นเป็น

Excellente, comme sur Play ! On prend rapidement le jeu en mains et la marge de progression est grande.

ジリリジ

Les bruitages sont un poil mieux, les musiques (rap ou hardcore) toujours excellentes

Durée de vie

Le mode Carrière est iong et difficile, les possibilités sont énormes Et puis, il v a l'éditeur !

2/115

Léditeur, qui rallonge à mort la Un gameplay à toute épreuve.

בוננע ללו

Aucune vraie nouveauté par rapport à la version PS . Un simple « lifting », quai

Note iereini'h

Plus Join.

Le jeu en réseau et fonctions on-line se multiplient dans les productions Dreamcast, mais Tony Hawk 2 ne propose rien simplement Dommage, ils auraient pu par exemple créer un centre d'echange de skate parks Cela dit, vous pourrez toujours télécharger dires ment des sauve gardes depuis certains sites spe cialisés, en util sant votre CD Dreamkey En gros c'est super faisable, mais d'est à vous de vous démerde

La création de parks

'éditeur de niveaux vous per nettra de laissar libro cours toutes vos envies de free tyle, en créant vous-même os skate-parks, tranquille. interface est super simple à rendre en mains et les ossibilitės sont vraiment normes. Vous pourrez formes. Yous pourrez fabord choisir la surface, uis le thème graphique en tout) et enfin installer votre guise les différents nodules. Ces derniers ont de 18 types différents ampes, marches, rails ...) ux-mêmes déclinés en plu eurs modèles (taille, forme, c.) I Pour vous donner une ée des possibilités offertes ar cet éditeur ou même si ous êtes trop flemmard ou s assez créatif pour tenter itre chance, sechez que les veloppeurs ont panse a ut en ockeant 50 parks é-construits, qui sont par lleurs excellents. Une

deuxième épisode.





Tony Hawk 2 est Super complet:

O NO COMPLY . KICKFLIP TENIH NO. 1940 X25

EVIS de Julo

et surtout sup de de quasi-infini

L'avis de Willow

Même s'il ne s'agit que d'un simple portage, l'ony Hawk 2 demeure un stare incontournable sur Dreamcast. Il y a des milliards de choses à faire, le mode Cermere va vous en faire baver et l'éditeur de skate-park confère au jeu une durée de vie ques infinie. Un bon titre de plus sur Dreamcast pour les gamers, les vrais, ceux qui en ont.



Toy Story 2







Toy Story 2 arrive sur Dreamcast avec un an de retard. Du coup, la donne change complètement pour ce titre qui demeure toutefois la meilleure adaptation toutes consoles confondues.

on, c'est la troisième fois que je teste Toy Story 2 si l'on compte les versions N64 et PlayStation. Pour vous remettre dans le bain, sachez que la trame scénaristique n'a toujours pas changé. En fait elle s'inspire de celle du film sorti il y a des milliards d'années, (déjà !) sur les écrans géants de votre cité. Woody le cow-boy s'est fait enlever par un obscur collectionneur qui compte le revendre à un musée de vieux jouets. Heureusement, Buzz l'Eclair décide de sauver son ami et ce, quitte à se heurter aux innombrables dangers que recèle le monde extérieur. Pour ce qui est du jeu, je vais pour une fois couper court à tout suspens : cette mouture Dreamcast n'est qu'une adaptation bête et méchante des versions PSone et N64. Vous n'y trouverez donc aucun challenge, en sus ni stage supplémentaire, mais une meilleure définition d'image et des animations plus fluides. Merci la technologie 128 bits ! C'est la raison pour laquelle ce test ne s'adressera qu'à ceux qui ne connaissent absolument pas le jeu.



Fatiguez le robot pour le rendre vulnérable

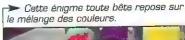


Bla-bla-bla...

Pour les néophytes, rappelons le principe de Toy Story 2. Vous dirigez Buzz l'Eclair qui doit se plier à des challenges dirigistes pour gagner des bonus de Pizza-planètes. O.K. je vais décrypter. Les niveaux se décomposent en plusieurs sous-endroits dans lesquels vous serez confronté à diverses épreuves. Par exemple, Bayonne le cochon vous demandera de récolter cinquante pièces, Monsieur Pomme de Terre de retrouver un morceau de son anatomie, etc. A chaque fois que vous résolvez un problème, vous gagnez une option de Pizza-planètes qui vous permet de passer au niveau suivant. A la manière d'un Mario 64, libre à vous



Les textures du sol sont horribles pour de la Dreamcast.





de progresser ou de glaner tous les précieu bonus en zonant dans les niveaux. A court terme obtenir une Pizza-planètes suffit pour avance au stage suivant. Mais à long terme, passe toutes les épreuves sera indispensable pou atteindre le méchant Zork.

Un basique portage

Pour Toy Story 2 version Dreamcast, ne vou attendez pas à une réalisation forcément plu somptueuse que celle de la PlayStation. Car ho mis une meilleure définition des graphismes, I soft ne propose pas vraiment d'immenses boi leversements techniques. En effet, si l'on con pare les deux moutures, on remarquera que le textures restent identiques dans les deux cas ldem pour ce qui est de la modélisation de décors et des personnages. On sent que le tra vail de portage s'est effectué sans heurt et pli tôt rapidement. Que ce soit dans le fond ou dar la forme du soft, la seule variable se situe sur différence de puissance des machines (32 bit: 64 bits et 128 bits). On obtient donc ici log quement la meilleure version du jeu. Mais atte tion, cela ne signifie pas forcément qu Toy Story 2 soit un excellent titre pour autan

fiche technique

Edileur Développeur Genre More de joueurs Miveau de difficulté Difficulté Gantinue Mare de niveaux Spécial Existe sur Activision Disney Interactive Plates-formes 1 1 Moyenne Sauvegardes

iveaux 15 pécial Des vidéos inédites le sur 1164 et PlayStation

Un snipe mai géré

Bonjour les gars, O.K. je vous refais le coup de l'encart sur le snipe. Mais bon, vous devriez main-tenant le savoir, le snipe c'est ma passion. Alors que fût mon indignation lorsque je vis que le «sni ping » de Toy Story 2 était mel géré ! Je m'ex plique : il est impossible d'atteindre ses ennemis avec son rayon laser si l'indication du carré vert ne s'affiche pas à l'écran. Pourtant, vos adversaires sont parfaitement visibles à la cible, même s'ils sont assez loin. Vous voulez ma version des faits sur ce phénomène ? A mon avis le moteur 3D est mai programme. Voile, c'était mon coup de quaule



ar il faut resituer le soft dans son contexte : est seulement disponible un an après la irtie du film dans les salles et l'élabotion des versions N64 et P5 one! onjour le produit anachronique! ı alors, si nous étions super niques, nous dirions que sa sorcoincide avec celle des DVD et ssettes des films du même nom...

Je suis ton am

Les mêmes défauts

ıı dit même routine d'adaptation, dit même faut. On découvre ici exactement les inconvéents des précédentes versions. A savoir des es de caméra inopportunes et ce, en mode actif inactif. Effectivement, on perd toujours son nps à recadrer à la main la représentation du r pour ne pas finir dans le vide. De plus, l'inerde Buzz est trop « glissante » et vous fait lutperpétuellement pour escalader correctement promontoires en hauteur, sans chuter. A ce opos, je déplore que la difficulté du soft pronne de la maniabilité approximative de votre 'so, qui je pense, n'est qu'une infâme ruse pour jmenter la durée de vie du titre. Et puis si on and en compte le petit coup de vieux qu'a pris eu, aux regards des productions récentes du are (Rayman 2 au hasard...) sur la DC, il faut juer que le soft pourra nous laisser perplexe · bien des points. C'est pourquoi paradoxalent, même si cette version est la meilleure moue existante de Toy Story 2 toutes consoles ifondues, sa note sera moins élogieuse.

Kendy

Monsieur Pomme de Terre vous propose un 🔫 marché des plus honnête.







Cette séquence parodie le film La Mort aux Trousses d'Alfred Hitchcock!



Notes



Evitez

Il est

possible de se

laisser

alisser

sur des

de vous faire aplatir

par ces ocesses

eupludel

Pour de la DC, y a vraiment pas de quai faire le paon.



医多数多数约约

On retrouve les mêmes graphismes que les versions N64 et PS one avec une finesse d'image toutefois plus classieuse



RODERSHIELE

Il arrive au jeu de ramer légèrement mais dans l'ensemble Toy Story 2 bent plutôt la route.



Westrians 11155

Buzz est énervant. Il n'arrête pas de glisser et forcément, de se défenestrer!



Sons

C'est du Disney tout craché. A la longue, c'est quand même un peu stressent



Durás de vis

It est possible de revisiter les niveaux pour toujours exploiter un peu plus les quêtes.



PUS

Les enfants vont aimer Buzz l'Eclair La meilleure version de Toy Story 2.



פונגעולו

Une maniabilité et des vues qui tapent sur le système Un portage trop basique.



BECKE ¿ērēžuťh

Plus Join ...

La National Congri Museum (si si, ca existe !) a décerné le 10 novembre 2000 au per sonnage de Jessie (la congri de Toy Story 2) un prix hand rifique. La cérémonie a'est déroules au Texas a For Worth et a sacré Emmylot Harris meilleure chanteuse de l'Ouest au côté de la légar deire Patsy Montane les sons fous ces ricains!



avis de Kendy

upe mail. Survous son a moure en tese les innéges ou personners. 2. Toy Story 2 est toulours agagant à manier du fait de l'inerties de « de Buzz De plus, on recrouve ancore les memes défouts de cause a car qui aurait fait fort s'il était sorti un an auparavent. Helis, ce il été guère le ces

L'avis de Karine

Etrangement Toy Story 2 débarque sur Dreamcest un un après la version PlayStation et ne bénéficie pas de grasses modifications. Certes, les enimetions sont plus fluides mais le jeu reste în même uvec un Buzz pas facile à manier. On reiste denc sur notre faim et c'est bien dommage



Crash Bash



En cette fin d'année, l'ami Bandicoot revient enfin sur le devant de la scène pour une cinquième représentation. Après s'être distingués sur les plates-formes et dans les courses de kart, Crash et toute sa clique se lancent un nouveau challenge.

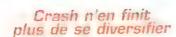
n l'a connu sauteur, défonceur de cais-

ses, avaleur de pom-

mes, lanceur de missiles, tournicoteur à ses heures... Crash n'en finit plus de faire le c... Lâché par Naughty Dog, c'est Eurocom qui a reprit le flambeau au grand désespoir des nombreux adeptes Forcément, Eurocom est à l'origine de titres tels que Dreamstory, Mortal Kombat 4 ou encore War Gods... Mouais, de quoi foutre les ch'tons aux fidèles de la bestiole la plus déjantée de la planète PlayStation. Jason Rubin et son équipe, créateur de Crash, ayant fait les choses en grand et ce depuis longtemps, le challenge est d'autant plus important pour Eurocom. Après Crash Bandicoot 1,2, Warped et l'excellent Crash Team Racing, Eurocom lance à



toute cette bande de fous furieux un défi très spécial : amuser la galerie avec un jeu de multi-épreuves. Alors, renouveau ou régression?



Depuis ces cinq dernières années, Crash Bandicoot ne s'est pas arrangé avec le temps, bien au contraire. Toujours aussi frappadingue, il est normal de le voir encore accompagné de sa bande de gais lurons tous plus « oufs » les uns que les autres. On retrouve une fois de plus à ses côtés Coco, Dingodile, Tiny, Neo Brain, Neo Cortex... Mais cette fois, les platesformes et les courses de karts ont laissé place à des arènes. Comme à l'époque des Gladiateurs, il ne peut en rester qu'un, et ce UN, c'est vous qui devrez l'incarner. Parmi les huit personnages disponibles, quatre vont s'affronter lors de joutes farfelues et drôles dans des modes Combat, Tournoi et surtout Aventure. Ce dernier est un multi-épreuves comportant 5 phases récurrentes : une sorte de flipper-football dans lequel chaque perso est à bord d'un bateau et doit à tout prix empêcher que les balles arrivent dans son camp. Toutes les tactiques sont bonnes pour éviter d'encaisser un but : déviation de la balle, propulsion latérale de l'engin, bouclier accélérateur de balles ou encore utilisation d'un aimant pour shooter dans un des buts adverses. La deuxième épreuve conduit ce petit monde sur un iceberg. Je ne vous apprends rien en disant que la glace, ça glisse, mais pour virer les autres hors de cet anti-Titanic, la fourberie sera votre meilleure



Crash met ses adversaires au tapis en leur fracessant des blocs sur la tronche.

alliée : coups de tête d'ourson (puisque vous en che vauchez un), prise de bonus dans un rayon lumineu; pour électrocuter ou faire passer une enclume.. une fois de plus, il faudra rester le seul sur la glace pour remporter la manche. Vient ensuite l'épreuve qui ressemble à un « survival » et qui consiste (jeter des caisses de pierres et de TNT sur les autres en évitant les leurs et la nitro. Puis le jeu Pogo don le but est de colorier les cases aux couleurs de soi personnage. En rebondissant le plus vite possible (sur des ressorts, par exemple), il faut sauter commi un diable qui sort de sa boîte avant tout le mondi



fiche technique

aniteur . изувюррешт Gennes Abre de joueurs Niveaux de difficulte *Villiante* Continues ame de niveaux Spécial

miste sur

Sany C.E.E. Eurocom [GB] Multi-épreuves 144 Moyenne Sauvegarde - de 100 Multi-tau Rien d'autre



ne course-poursuite avec Nitros Oxyde avant de 🔫 l'affronter au flipper

marquer le maximum de points. A l'instar de ites les autres épreuves, règles et variations sur même thème (handicap, temps limité, compte à pours, capacités restreintes...) augmentent la lonvité du titre, et ajoutent à l'accroissement constant la difficulté Voilà pour les épreuves de base !

Excentrique, drôle, oui mais...

ur ce qui est de la réalisation, Crash Bash reprend ingrédients de ses aînés, à savoir les mêmes cors, les mêmes musiques et le même système niveau, les Warp Zones Dans chacun de ces leaux, une coupe devra être gagnée en remporit 3 fois l'épreuve, puis une pierre précieuse, un au et une relique. Un nombre suffisant d'objets a requis pour participer à la suite des épreuves. tout, il y a 5 Warp Zones avec un boss pour scune d'entre elles. Les boss sont relativement ıles à vaincre, mais les trophées sont de plus en s durs à empocher. Avec une trentaine d'épreuves total, ce qui représente plus de 100 challenges,

ish Bash possède une excellente durée de Mais il faut bien l'avouer, même si les euves de la cinquième zone sont difentes (batailles navales, sorte de tir arc avec des pierres précieuses à de dinosaures ..), ce jeu est un peu o répétitif. Quant au gameplay, les nes étant relativement petites, cela rendre une certaine confusion et une abilité approximative. Pourtant, il ne fait

un doute que l'on s'amuse beaucoup et surà quatre avec le multi-tap sur le même écran. nme dans Mario Party, c'est à plusieurs que le prend sa véritable dimension. Techniquement, il a rien à redire, le moteur est excellent, les graimes sont beaux et très colorés. Bref, on a affaiı un véntable Crash Bandicoot conçu aussi bien r les petits que pour les grands (notamnt pour obtenir 100 % de réussite, out qu'Eurocom n'a pas la même conception du) % que tout le monde...). Que les fans se surent, Crash Bash sera de la fête cette année

Mister Brown



En récupérant « l'éclair, grillez tous les autres concurrents comme des merguez à la listéria.

Ce morse fait basculer la plate-forme dans l'autre sens. Gare à ceux qui sont proches du bard.





ote

Technique Le moteur est le même

que dans les épisodes précédents Très bon មីនដាំរទំដូវវិទ

Des décars ultra-colorés

et riches Un univers très cartoon



Animation

Les animations sont tres fluides. Crash a perdu quelques mimiques.



e i ilicusiouslu

Les arènes assez restreintes posent un problème de jouabilité.



Identiques aux volets précédents. Une ambience très fête foraine.



Durée de vie

La difficulté croissante du jeu offre une excellente durée de vie



19193

La possibilité de jouer à 4 sur le même écran. L'esprit de Crash Bandicoot a été conservé



בתנטווו

Une certaine confusion dans les arènes. Les coins des arènes sont parfois difficilement visibles.



PEOR têrêtuth

Plus loin...

entier. L'an passa, Grass Team Racing a tenu ses pro-messes (plus de 200 000 k vendus en France) et a onservé toute la fraîcheur qui ont fait le suc ces des litres procu dents Pour ce cinquième volet, 125 000 pieces de Volet, 125 000 pieces de Crash Bash seront mises sur le marché pour le Noël des petits Français afin d'a surer la pérennité de ce per-sonnage emblématique. En tout cas, c'est tout le mal qu'en la souhaite!

Les chaussures rouges permettent une accélération

avis de Mister Brown

L'avis de Angel

core un Cresh qui ne decevre pes les fans. Les mini-joux sont veries et e différentes arènes assurant une bonne durée de vie en solo. Evidemment, c'est ieurs que le jeu prend tout son sens. A certains moments, l'étroitesse des 🕳 🕶 rend la visibilité confuse mais on peut facilement passer à côté de ce détail

Mar PlayStation

Simulation de basket-ball











NBA Live 2001

Ce mois-ci, il pleut des simulations de sport | En janvier, on aura tous droit à une averse de jeux de Formule | E'est la vie, c'est comme ça, on n'y peut rien diront certains, mais la créativité dans tout ça ? Bon d'accord, j'arrête de me prendre le chou, place au test de NBA Live 2001 !

ous vous étiez peut-être imaginé qu'avec la sortie de la PlayStation 2, EA Sports nous aurait épargné sur 32 bits ? Ben non, raté, cette année encore, les joueurs auront droit à toutes les réactualisations de l'éditeur. On a déjà vu NHL 2001 (cf. Zapping dans PAD 102), Angel joue péniblement à Knock Out Kings 2001 et on le comprend (tenez, il vient juste de balancer le pad à travers la pièce !], le lancement de FIFA 2001 ne devrait pas trop tarder, et moi i'me tape leur simulation de basket, NBA Live 2001 ! C'est sûr, dans les hautes sphères du marketing, on vous expliquera que ces réactualisations se justifient amplement. Pour ceux qui débarquent sur PlayStation, why not, mais pour les autres, pour les joueurs qui possèdent les moutures 98, 99 ou 2000, cette nouvelle édition a-t-elle vraiment un intérêt ? Tenez, la réponse à cette question métaphysique, je vais l'écrire en énorme, pour éviter un drame familial le 25 décembre au pied du sapin de Noël: NON!

T'es pas cap'

Il fallait s'y attendre, NBA live 2001 est la copie carbone de NBA Live 2000. Moteur de jeu identique, jouabilité identique... il faut vraiment gratter pour déceler un semblant d'innovation. Cette année, on a droit à un deuxième système de sélection des défenseurs. En maintenant une touche de la tranche, les symboles triangle, rond, carré et croix apparaîtront au-dessus de la tête des défenseurs. Pour sélectionner le joueur désiré, il vous suffira d'appuyer sur la touche correspondante. C'est quand même plus pratique que de passer en revue tous

Si le gameplay est toujours aussi plaisant, le moteur graphique, lui, a pris du plomb dans l'aile Vivement la version PS 2 (

On peut désormais afficher les dêfenseurs potentiels Pratique quand vous voulez prendre le contrôle d'ur défenseur et non du joueur le plus proche du ballon.



On peut appeler un coéquipier en soutien pour le:

les joueurs en cliquant sur Croix pour tomber sur le bon. On perd vraiment moins de temps dans certaines situations, notamment quand le CPU fait circuler le ballon à la vitesse de la lumière. Les modes de jeu, eux, sont strictement les mêmes. En plus des compétitions habituelles et des fameux Draft, on retrouve le concours à trois points (amusant

fiche technique

Tevaloppeor Genre More de joueurs Mysaux de difficulta Ominos More d'équipes Spécial

Flestronic Arts
FA Sports
Simulation de basket-ball
1 à 8
4
Moyenne
Sauvegarde
28
Compatible multi-tap
PlayStation 2



écrans via la touche Select. Pratique. ging minutes) et le One on One contre Mr Jordar Le petit plus de cette édition 2001, ce sont le défis A l'instar de Madden et NHL, NBA Live 200 propose des challenges de difficulté croissante qu faudra accomplir en cours de jeu. Il en existe 6 pa niveau de difficulté, comme il y a quatre niveau de difficulté, ca nous fait donc un total de 24 déf (réaliser 10 passes décisives en rookie, deven champion de NBA en All star, etc.). Finalement, savais bien qu'un jour, après tant d'années d'étude les tables de multiplication me serviraient, C'es ma mère qui va être contente. Sinon, chaque dé remporté vous rapporte des points qui vous pe mettront d'acheter des bonus (avoir une meilleur détente, un dunk plus puissant), des tips débilé (grosse tête, coupe afro) ou encore de nouveau joueurs (Jordan par exemple). Okay, l'idée n'est pa si mauvaise, mais redépenser plus de 300 balle juste pour ça, bof, bof. D'autant que techniqu ment, on ne note aucun progrès par rapport à précédente édition. Si la motion capture tient

oute (mouvements bien déliés et assez variés), la ID a pris un méchant coup de vieux (après avoir nchaîné Madden PS2, NHL PS2, ça fait mal!). 'écran scrolle de manière toujours aussi saccaée (un défaut récurrent), les textures pixellisent as mal, les couleurs manquent de peps et le public st d'une laideur innommable. La PlayStation est à i fin de sa vie certes, mais les développeurs uraient tout de même pu faire un effort. Un petit avalement de façade était parfaitement envisaeable. Ah, Lénine, réveille-toi ! Sinon, la jouabilité st toujours au top, NBA Live conserve son statut e meilleure simu' de basket du marché 32 bits ; gestion des contres est assez précise, et avec n bon timing et un peu de pratique, on parvient à niper le ballon à l'adversaire comme un dieu et les sintes ne vous envoient pas en dehors des limites ı terrain. Rien à dire, on se régale, la prise en iains est super agréable, comme dans NBA Live 300, comme dans NBA Live 99, comme... okay, kay, okay, arrêtons-nous là, ca fait belle lurette ue vous avez parfaitement saisi la problématique!



L'I.A. des adversaires et des coéquipiers est très satisfaisante. Evitez quand même le mode

Rookie

Notes

Technique

Le moteur 3D manque de fluidité Un défaut agaçant que les développeurs n ont iamais pris le temps de corriger.

Estive titue

NBA Live a mal vieilli, avec ses textures grossieres et couleurs fadasses On ne se foule pas, on recycle



Animation

Les mouvements sont assez varies et plutôt naturels, le scrolling aurait gagné à être plus fluide



Maniabilité

Aucun souci de ce côté-le. Le nouveau système de sélection des defenseurs est super efficace



SUNS

Classique, Mention spéciale aux commentaires français, dont le ton est rarement décalé par rapport à l'action.



Durés de vis

En niveau All Star, vous allez en baver. Certains challenges sont également assez diffciles.



ولالرح

Le gameplay, les défis. Des options de jeu hyper-complètes



Moins

Pas d'innovations marquantes. La réalisation graphique qui a vieilli,



NUTE d'intéret

Plus loin...

La version PlayStation 2 de NBA Live 2001 ne devrait plus trop tarder, on croise tous las doigts en coeur pour que cette mouture 128 bits nous en foute plein la vue comme Madden et NHL. Le gameplay, lui deurait en toute logique, etre sussi agréable que celui de la versitable que celui de la versitable puè celui de la versitable puè ce ne commence pas à vous gaver tous ces jeux de sport ? tous les doigts en coeur





Les gestes sont réalistes et variés mais le scrolling saccade à mort.







desta un peut anacit poor rigios or comp or que o interessantes a exploiter dans un jeu da allego les allego de la tait un bail qu'on réclame per exemple les allego de l'apprenti sage des chaque année à chaque nouvelle édition un mode remothement en pau mieux torché. La on doit sait pai forcément comment le noution une configuration se contenter d'une pauvre séance en soit press 23 munitaire qu'il la mont de spetits sche

t il a un un sert pas a grand-chose, si ce n'est a mas animés, mais la pratique c'est quand même se familierise avec des commandes qu'un mainse plus efficace, on imprime plus rapidement a ben depuis de siècles. Il y a tellement de choses plus entendeu

avis de Willow

A Live 1000 m. a con bit a meia excepta quelques dema e, un deuxierra système rélection de défenseurs à la réporta pas grand-show par rapport est précédente Rures foi vous é os un habitus de la série, laissez tomber, en revenors caux que it jamers joué au paste, sur Play peuveix y aller les youx farmes.

Lavis de Julo

Les NBA Live se suivent et se ressemblent. Une fois de plus, le derrière edidor se la meilleure, le référence du genre sur PlayStation. Une fois de plus, l'achet n'est justifié que si vous ne possèdez pas une version antérieure récente. Une fois de plus des millière de joueurs vont suivre comme des moutons. Ahh, Lenine, réveille-toi !!!

Toutes les sorties européennes

Encore une fin d'année abondante en nouveautés. Le problème, c'est que dans la masse, de nombreux navets se sont incrustés. Votre mission, si vous l'acceptez, sera de les repérer tout au long de ce passionnant zapping officiel, et de les effacer à tout jamais de votre mémoire. Une fois ceci fait, vous passerez de bonnes fêtes!

— Army Men : Sarge's Heroes 2

PlayStatum

Ça ressemble comme deux gouttes d'eau à l'épisode précédent, avec tout plein de missions où il faut

défendre ses troupes ou les escorter à bon port. Le meniabilité n'est pas bonne, on a du mal à orienter convenablement Sarge ou lui faire grimper des obstacles même si le moteur du jeu est correct. Le pire, c'est qu'il faut éviter de le faire tomber du rebord du terrain sur lequel vous évoluez. L'action est répétitive et Sarge n'a pas un panel de mouvements très large, même s'il peut ramper, s'agenouiller, grimper ou encore balancer des grenades. Une version AMSH est également prévue sur N64 et sur DC. Mais quand l'invasion s'arrêtera-t-elle?

Karine



Dino Crisis

© Dreamcast

Donald Duck

Bouch Allack

L'histoire reste la même que celle de la version PS, avec Regina qui part à l'assaut d'une multitude de

dinosaures trop difficiles à vaincre.
On passe donc la majeure partie du temps à les éviter ou à les endormir. Certes, les graphismes bénéficient d'une plus grande finesse, et les cinématiques sont plus



jolies. Quoi de plus normal pour une conversion 128 bits? A part ça, rien de neuf. Le gameplay et les énigmes restent inchangés. Et puis, Dino Crisis 2 débarque aussi sur PS, et s'annonce radicalement différent avec notamment la majeure partie du jeu se déroulant à l'extérieur.

Vanina



Donald Duck Quack Attack



Le canard lunatique bénéficie dorénavant de son adaptation en plateforme, avec une diversité de niveaux

et de mondes dans lesquels de nombreux mini-jeux viennent se greffer. Les graphismes sont réussis, très colorés et confèrent une ambiance cartoon. Les tableaux sont diversifiés, on n'a pas l'impression de se répéter, enfin pas trop. Pourtant Donald n'est pas toujours facile



à diriger, surtout lorsqu'il faut lui fair franchir des obstacles, car les vues d caméra sont automatiques et ne se ple cent pas toujours au bon endroit. Ce titr ne s'adresse donc pas aux tous petits mais vise plutôt les 8-13 ans ou les ampteurs de plate-forme. L'ensemble est plutaréussi pour passer un bon moment.

Karı



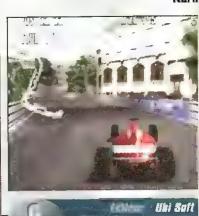
——FI Racing Championship



Ce jeu de F1 permet de retro ver la saison 99, sur 16 circuit On peut choisir dès le début

version arcade ou simulation avec u réglage en bonne et due forme : su pensions, freins etc. Les voitures so, bien modélisées et peuvent être pilotée avec sept vues. Il faut juste s'habituer l'utilisation du stick pour diriger voti bolide. A part ca, les amateurs d'arcac et ceux de simulation pure seront ravi du moins heureux d'avoir un jeu de F sur N64. Ça n'arrive pas tous les jours

Kari



ISS 2000

Cet: ISS ressemble au demier sorti sur N64 ! L'interface, le style de jeu et le gameplay sont les mêmes. i fait, tout est identique sauf qu'esthéjuement, c'est incroyablement laid. Par intre, les animations valent le coup. es sont détaillées et décomposées. La ille circule correctement et permet de instruire son jeu efficacement. Le garen a, par contre, 2 de Q.I. et a tenince à ne pas vouloir aller chercher une ille qui se trouve à dix centimètres de . Trop de défauts pour un jeu qui tourne r une machine qui possède ISS Pro Evo-

Angel



Editour : Konami PlayStation

Kao le Kangourou

Kao est un kangourou qui peut se déplacer à travers 5 mondes, dont 25 niveaux principaux, 21 reaux bonus et 5 boss bizarroides à ronter. Bon, comme le titre s'adresse x plus jeunes, ça ne devrait pas trop gêner car les graphismes sont beaux les éléments du décor bougent indéndamment, ce qui crée une ambiance is végétale. Malheureusement les vues caméra sont rigides et ne peuvent pas re adaptées rapidement. Ainsi la vision t souvent obstruée pas des éléments, qui se révèle vraiment trop handicant. Les obstacles à franchir sont éganent ardus et Kao ne bénéficie que de vies qui disparaissent très vite sans e l'on puisse en gagner de nouvelles sez souvent. C'est dommage car ce re est l'un des seuls dans le genre desé aux enfants sur DC

Karine



r : Virgia Interactive Machine : Dreamcast

-La route d'Eldorado



Avant Dinosaure sur PS2, le D.A. La Route d'Eldorado, né des studios de DreamWorks a été adapté

sur console. Dans la lignée des Chevaliers de Baphomet, ce jeu très « old school » vous permettra de conduire deux héros bien sympathiques. Miguel et Tulio, sur la piste des Cités d'Or. Pour progresser dans vos pérégrinations, les 2 personnages, qu'il est possible d'incarner tour à tour, devront interroger tout le monde, reluguer partout, acheter des objets puis les échanger, etc. Mais comme d'habitude, cela reste très linéaire. Le jeu a malheureusement été doté du moteur de « Sang Froid », et de tous ses défauts : énormes difficultés pour diriger les persos, franchissement des portes avec collisions dans les murs, ralentissements, décalages entre les voix et les sous-titres, et des bugs qui vous obligeront à utiliser un de vos doigts pour appuyer sur le bouton Reset de la console. Bref, on s'énerve rapidement avec ce titre qui bénéficie pourtant de décors très soignés et de beaucoup d'humour dans les dialogues. Dommage!

Mister Brown



Mr Driller

Le principe est simple, ca ressemble à Tétris sauf qu'il ne faut pas empiler des cubes, il faut les détruire. Vous partez du haut du tableau, et vous creusez votre tunnel en évitant de vous prendre des cubes sur la tête. Vous pourrez aussi forer en hauteur tout en marchant sur les cubes, mais attention certains prennent plus de temps à percer et vous perdez de l'air. Heureusement, des petites capsules d'air sont parsemées et n'attendent que vous



On se dit que c'est marrant 5 minutes mais on reste facilement scotché... si l'on n'a men d'autre à faire. Les différents challenges oscillent entre creuser 500 ou 1000 voire 2000 mètres. Attention, si vous jouez trop longtemps à Mr Driller, votre cervelle va commencer à fondre. C'est tout plein de couleurs et de bruits marrants avec un design très japonais. La grande question est donc celle-ci : estce que ca vaut le coup d'investir des brouzoufs pour ce jeu ? Si ça coûte plus de 50 F c'est pas la peine. Et comme c'est vendu 4 fois plus cher, on pourra ce passer aisément de Monsieur Driller.

Hour : Virgin Interactive - Mächine : Braamcast

Tom & Jerry Sauve qui peut



Voilà un jeu mignon. Non, vraiment, il est super craquant. Vous

pouvez y incarner Tom ou Jerry (donc jouer à deux) et chacun évolue dans sa moitié d'écran. Dans un principe qui fait penser à celui du très ancien « Spy vs Spy », vous ramassez des armes et essayez de « tuer » votre adversaire. Les armes se déclinent en plusieurs types : il y a celles que vous pouvez lancer (gâteau, enclume, bocal, etc.), celles que vous pouvez déposer par terre (genre peau de banane) ou encore celles qui vous servent carrément à frapper au corps à corps (poêle, balar, parapluie, etc.). Comme vous pouvez le constater, le côté belliciste du jeu est sacrément édulcoré pour coller à l'ambiance du dessin animé, avec ses éternelles courses-poursuites. Car en fait ce n'est que ca : une éternelle coursepoursuite, d'autres pièces de la maison devenant accessibles au fur et à mesure que vous avancez. Parfois, il v a aussi des épreuves un petit peu différentes, histoire de briser la monotonie de l'ensemble (ex : récupérer des canetons et les mettre dans une mare, super!). C'est rigolo 5 minutes, enfin disons 1/4 d'heure, mais au final, c'est vraiment toujours, mais alors toujours la même chose. De plus l'intérêt se révèle ultra-limité. Reste que pour les plus petits (entre 4 et 10 ans), cela peut faire un agréable divertissement...



Editeur : Ubi Soft wathing : PlayStation





San Francisco Rush 2049

Issu d'une borne d'arcade, San Francisco Rush fut d'abord adapté sur PSone. Ce dernier frôlait le zéro absolu par sa réalisation minable. Aujourd'hui, M dway récidive. Les nombreux modes : Entraînement, Circuit, Fantôme, Cascade... permettent de piloter des véhicules aux comportements différents. Selon le moteur, le châssis, les pneus ou les ailes choisis (eh oui, ce sont des voitures volantes), le style de conduite ne sera pas le même. Le véritable attrait de SFR 2049 se situe dans ses nombreux circuits et les innombrables raccourcis à dénicher pour remporter la victoire. Vous n'êtes pas sans ignorer que San Francisco est une ville « montagnes russes ». Les ailes vont donc servir à planer plus loin lors des sauts, et éventuellement à réaliser quelques belles figures. Très moyen dans son ensemble, on se lasse rapidement. Retournons-vite

Mister Brown



à F355 Challenge!

Editour : Midway
Machine : Breamcast

Bon, bon, bon... Il n'est pas banal

Sheep

ce jeu, c'est le moins qu'on puisse dire. On pourrait le résumer vite fait en plusieurs adjectifs. Voyons voir... Mignon, original, rigolo, lassant et moche Voilà, je crois que j'ai à peu près fait le tour. Pour entrer plus dans les détails, sachez que vous incarnez ici un berger, qui doit (c'est logique) diriger un troupeau à travers différents tableaux. Le principe est très original, et dans les faits c'est assez bien foutu. Les moutons vous fuient et vous devez leur faire franchir des obstacles, les amener à éviter certains dan-





gers etc. Jusqu'au moment où ils attergnent l'enclos tant désiré. Il y a pas mal de petites subtilités évidemment : vous pouvez éviter de faire peur aux moutons en appuyant sur X, ou vous avez la possibilité au contraire de faire du bruit pour qu'ils fuient tout à coup, enfin vous pouvez utiliser certains objets ou certaines machines (ex : les « transformer » en tanks pour qu'ils abattent des murs, etc.). Il y a même plusieurs sortes de moutons, le « rebelle », par exemple, se révélant évidemment plus têtu que les autres. Sheep fait penser à ces petits jeux révolutionnaires, genre Lemmings, avec leur concept unique que l'on est tout de suite enclin à saluer. Dommage que la réalisation ne suive pas et que le jeu se révèle un choula lassant à la longue. Pour l'originalité, on met quand même un petit 6/10. Je suis de bonne humeur, j'aime bien les moutons, donc voilà...

Chris



Silent **Scope**



d'autre que sniper. Une vraie leçon de savoir-vivre. Contrairement à la version PS2 qui est compatible avec la souris, Silent Scope n'autorise que le paddle. Même si ce n'est pas hyper gênant, cela nuit à la maniabilité car les déplacements du viseur n'ont pas la fluidité que l'on obtient grâce au mulot. Par contre, il faut savoir qu'il y a une vraie ambiance qui s'en dégage. On se laisse rapidement embarquer dans le trip. Surtout lorsqu'il faut ajuster un tir dans la tête des boss, là on sue à grosses gouttes. Il faut garder un minimum de sang-froid. La vision nocturne qui est utilisée dans les derniers niveaux est d'une classe absoiue et le mode Entraînement permet de travailler sa rapidité et sa précision de « dégommage de terroriste ». Par contre, le jeu souffre d'une durée de vie à pleurer. Il



faut moins d'une heure pour le terminer Ensuite, on peut recommencer pour faire les différents itinéraires qui sont propo sés, mais cela ne rallonge pas l'affaire de beaucoup. Dommage, car c'est vrai ment trippant, mais à 369 F de l'heure ca sent quand même un peu l'arnaque.

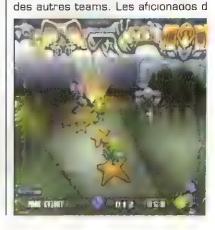
fotor Konami

Foods Incl

Speedball est un titre qui n'i

jamais été égalé jusqu'à ce jour

et pour cause. Les amateurs de ce genre de sport futuriste (handbali) ni constituent pas une majorité, et le quelques développeurs qui se sont ris qués à copier cette vieille série ont fai un bide. Riot (Psygnosis) et Dead Ba Zone (GT Interactive) n'ont pas su res susciter le mythe des deux premier volets ni même le film (Rollerball). L Speedball est un monde de brutes épaisse équipées d'armures, de gants et autre protections. Les points peuvent être mai qués de différentes façons : dans le buts, en allumant des étoiles (comm dans un flipper) ou encore éliminer de joueurs adverses. Pour y parvenir, I management de sa formation est esser tiel. La préparation physique (force vitesse, tirs...) et mentaie (intelligence doit être renforcée pour chacun de membres. En faisant des résultats dan les différentes ligues, vous pourrez ame liorer les capacités de vos ioueurs e même acheter les meilieurs élément



tte discipline ne seront pas décus par titre attendu depuis très longtemps seul hic, les graphismes sont touirs aussi moches que dans le temps,

Mister Brown



Editeur : Ubi Soft Machine: PlayStation

The Grinch

Le Grinch, que vous incarnez évidemment ici, est une espèce de créature verte à poils longs déteste avant tout une chose : voir gens heureux. Ce farfadet version Line peut s'empêcher de jouer des rs aux êtres humains, dégoulinants bonheur en ces périodes de fête, rs que la neige tombe à gros flois et que le gentil Papa Noël va dépode beaux cadeaux dans les cheiées. Alors le Grinch crache son eine fétide dans la figure, détruit cadeaux, les bonhommes de neige, ce des œufs pourris dans les maiis... Son vaste panel d'inventions, l récupère au fur et à mesure de avancée dans le jeu, lui permet de Itiplier les mauvaises actions, mais s que cela ne soit jamais bien grave enfants, lorsqu'ils voient le Grinch, peuvent pas s'empêcher de l'agrip-!). The Grinch est un jeu mignon, ôt bien réalisé et assez soigné (avec en français et tout et tout]. On t donc en priorité le conseiller aux ants, qui seront certainement les réceptifs à l'ambiance de ce jeu plate-forme simple et divertissant fois. Les plus vieux, eux, auront s doute tendance à rechercher un e doté d'un intérêt un peu plus

Chris



Editeur : Konami Machine : PlayStation

Warm Up

Le jeu de F1 de Lankhor a beau ne pas avoir de licence (écuries fictives), être moche à pleurer au point de ne pas donner envie d'y jouer, saccadé à mort, il y a malgré tout quelque chose à sauver. Warm Up bénéficie en effet de modèles physiques poussés pour un jeu console, comme F1 World GP, la précédente simu' du studio. En termes de réalisme, ce titre se situe largement au-dessus de toutes les autres productions du genre. Le patinage et le blocage des roues sont assez bien gérés, la moindre touchette provoque de graves dégâts, un fremage tardif yous fera faire un tout droit, les rétrogradations de gorets explosent directement le moteur et une roue dans l'herbe se soldera par un tête-à-queue bien humiliant. Le problème c'est que la maniabilité ne suit pas ; en numérique, impossible de doser le patinage des roues, en analogique, les sticks sont dix fois trop sensibles. Il faut vraiment maîtriser l'analogie comme un dieu pour s'en sortir. Ca se joue au millimètre près. Suggestion : une version PS2 serait plus judicieuse. La 128 bits de Sony devrait être suffisamment puissante pour assumer des modèles de conduite sophistiqués et une réalisation graphique de haut vol. A bon entendeur...

Willow



Editeur : Microids ine : PlayStation

Yeh Yeh Tennis

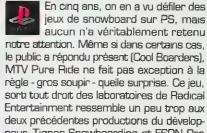
Yeh Yeh Tennis a la particularité d'être vendu exclusivement dans les magasins Leclerc pour à peine 99 F. Comme vous n'êtes pas crétin, vous vous doutez qu'il y une raison. Ben ouais, c'est parce que c'est nul. Les graphismes atteignent à peine le niveau d'une Super Nintendo, les joueurs ne ressemblent à rien et les animations sont dignes du cinéma muet du début de siècle. Par contre, tous les coups sont présents : amorti, lift, lob et le reste. Mais là encore le rendu est vraiment naze. On ne voit pas vraiment la différence entre chaque frappe de balle, ou alors c'est carrément exagéré. Par exemple, quand on fait un lob, on voit la balle monter au ciel et mettre deux heures à redescendre. La différence entre les joueurs masculins et



féminins n'est pas vraiment flagrante, même au niveau physique : les nanas sont gaulées comme les mecs. Sinon, à part ça, il y a un mode Circuit scénarisé à la japoneise qui permet de jouer pendant un moment sens trop s'ennuyer. Un éditeur de personnages est aussi dispo, mais il ne faut pas s'attendre à des merveilles. Bref, 99 francs, c'est le prix qu'il vaut. Au moins Sunsoft a le mérite de jouer franctieu



MTV Pure Ride



MTV Pure Ride ne fait pas exception à la règle - gros soupir - quelle surprise. Ce jeu, sorti tout droit des laboratoires de Radical Entertainment ressemble un peu trop aux deux précédentes productions du développeur, Tignes Snowboarding et ESPN Pro Boarders. C'est vrai, Tignes était un bon petit jeu, sympatoche et tout, mais entretemps il s'est écoulé un peu plus d'un an, et il faut bien reconnaître que les choses n'ont pas beaucoup évolué. Le moteur 3D a mal vieilli, les sensations de carving sont toujours aussi simplistes, les animations des riders manquent singulièrement de naturel et les possibilités de tricks ne sont pas si mirobolantes que ca. Seules nouveautés : l'éditeur de snow-park propose deux, trois options supplémentaires (on peut dorénavant placer des routes et des camions sur les parcours!) et des petits challenges dédiés aux tricks ont fait leur apparition. Ca fait léger. Voilà c'était l'un des tous derniers

jeux de snow 32 bits... tant mieux.



Editeur : THE Machine : PlayStation





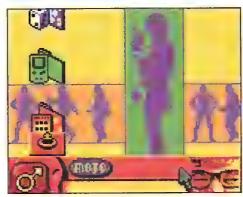
La Game Boy est morte, vive la Game Boy Color l'Effectivement, tous les jeux testés ce mois-ci ne sont compatibles qu'avec cette dernière. Sinon, à part un Austin Powers assez déconcertant, c'est une pléthore de hits qui s'abat sur la petite console couleur. Donkey Kong Country, Cannon Fodder, Tom et Jerry histoire de patienter jusqu'à la sortie de la fabuleuse Game Boy Advance, la future 32 Bits portable de Nintendo

Austin Powers:

Welcome to my Underground Lair et Oh Behave !

η e jeu est bien étrange dans son concept. En fait. Austin Powers est une sorte de programme qui transforme votre Game Boy Color en agenda de poche ! Vous commencez par cho sir un nom, un fond d'écran, puis pouvez accéder à divers menus comme sur un ordinateur. Il est possible de taper des textes et de les sauvegarder, d'utiliser une calculatrice ou encore de simuler le surf sur le Net. Sinon, on trouvera aussi heureusement une section dédiée aux jeux avec notamment un débile : « papier et ciseaux », un titre d'arcade à la Pac Man remis au goût du jour, et enfin un morpion. Si l'idée de base est originale, il faut tout de même avouer que les moyens employés frisent l'arnaque. En effet, taper des notes sur le calepin avec la croix de direction n'est pas pratique et transformer sa console en calculette ça fait un peu « just ». De plus, les deux titres (Oh Behave !





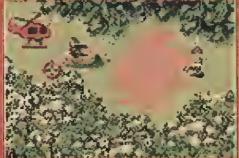
et Welcome to my Underground Lair) sont deux softs identiques : l'un est à l'effigie d'Austin Power et l'autre, consacré à la personne du Docteur Enfer Jouissant d'un intérêt trop limité, vous devez vous douter que ce soft n'a rien d'indispensable à vous offrir à part son originalité.



Editeur : Rockstar Games Genre : Agenda Pour : GB Color

Cannon Forde

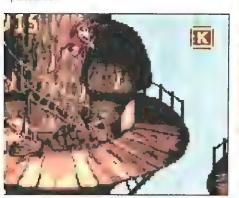






Donkey **Kong** Country

onkey Kong Country est l'adaptation fidèle du même titre sorti il y a belle lurette sur Super Nintendo. Outre des graphismes moins fins (techologie B Bits oblige), il bénéficie des mêmes niveaux ue ceux de la version 16 Bits. On retrouve donc en uise de cadre d'intrigue : la jungle, la mine, les uniers aquatiques, sans oublier les stages bonus qui vous ermettent de gagner des bananes supplémentaires. e principe reste inchangé. Vous pouvez intervertir ntre Donkey et Diddy selon les configurations des obsacles. Le premier perso possède une force physique éveloppée alors que le second, mise plutôt sur l'agili-3. A vous de varier les compétences des singes au on moment pour progresser sans heurt. Autrement, : jeu optimise les capacités de la Game Boy Color en natière de graphisme et d'animation. Car malgré sa petite » technologie 8 Bits, la console arrive à retransrire parfaitement l'essence du DKC de la Super lintendo. Les mouvements sont très fluides et la réasation esthétique toujours aussi photo-réaliste. Bref, onkey Kong Country fait partie des meilleurs titres de ates-formes disponibles sur la portable de Nintendo u même rang qu'un Warioland ou un Rayman. Un hit

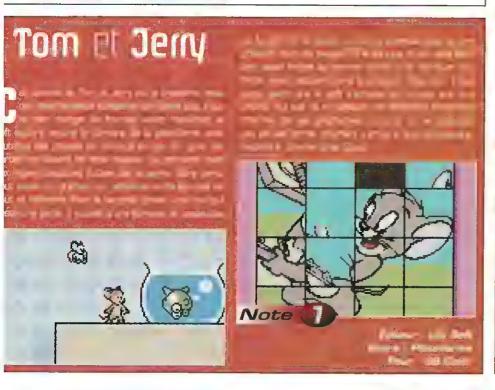








Genra : Plate-forme Pour : GB Color





LEPGJOYSTICK, NE

PF Joysiek



CONTINENTAL EDISON

Comme chaque année, la rédaction de Joystick s'est associée à un partenaire pour vous proposer un PC de jeux au meilleur rapport qualité-prix. Fabriqué par Continental Edison sous l'œit vigitant de Doc Caféine, le PC Joystick cuvée 2000 est une machine bien équitibrée, évolutive, disposant de toute la puissance nécessaire sous le capot. Un processeur AMO Ouron [de loin le meilleur rapport puissance/prix de Noël], une Geforce 2MX (incontournable) et un disque dur ultrarapide en font une bête de 30. Testés à la rédaction, les jeux les plus costauds du moment passent haut la main. Ajoutez y tous les éléments que vous êtes habitué à attendre d'un bun PC, nappez d'une palanquée de hits récents sélectionnés par Joy et d'un ensemble de logiciels utilitaires « made in Continental Edison » de très bonne facture. Le cadeau de Noël idéal ?



Configuration du PC Joystick Continental Edison

• Système

- . Boitier Micro ATX
- Processeur AMO Duran-700 MHz
- Carte mere MSI, MS-6340, chipset VIA KT133
 VT8363, Socket A, bus 100/133 MHz
- Nore de slots total : 2 PCI, 1 AGP 4X
- Nore de slots libres : 1 PCI
- · Nore de ports : 1 parallèle, 2 série, 2 USB,
 - 2 support DIMM
- Mémaire 128 Ma SURAM PC 180, extensible: a 1 Go
- . Disque Dur SEAGATE 20 Go UDMA, 7 200 tours
- . Lecteur Disquettes 3,5" (1,44 Ma)
- Souris Microsoft avec molette à défilement
 Internet
- Clavier Microsoft Internet Keyboard avec touches programmables

· AFFICHAGE

- Ecran 17 0,28
- Carte video 30 AGP, NVIDIA MX2 GEFORCE, 32 Mo, sortic TV

· MULTIMEDIA

· Lecteur DVO ROM 12 vitesses

- Carte son On board Cretive CT5880, Effet audio 30, Direct Sound, Full Duplex
- HP CE 728, 2 x 13 Watts

COMMUNICATION

Modem 56 600 bauds, K56Flex, V90

· INGCHES

- Système d'exploitation Windows Millénium Edition Offre logiciel works 2000
- Autres: Power OVO, Winphone 2000 et Easy CD Creator
- Trousse de secours : SecondChance, Red Hand, TurboZip 3.0, Antivirus AVP avec mise à jour 1 an gratuit.
- · Pack Jeux Joystick
- REFERENCE : Modèle AKTEON V 7024



OUEZ PAS SANS LUI!



La trousse de secours

prend quatre logiciels en version complète, système pour vous permettre de revenir en fichiers compresses. AVP est un des meilleurs stallation d'une application critique, etc.). Enfin, anti-virus du marché (livré avec un an d'abon- RedHand est un utilitaire permettant de sécuriser nement pour les updatest et Second Chance s'ac- l'accès à votre PC.

La trousse de secours Continental Edison com- cupe de sauvegarder les données importantes du Turbolip permet de manipuler facilement les arrière en cas de mauvaise manipulation (désin-



BAHHII FITC*CCC

En vente en exclusivité dans les magasins**

Carrefour



*Prix emporté valable jusqu'au 31.12.2000 dans les magasins Carrefour hors D.O.M. T.O.M. **Liste des magasins Carrefour non concernés par cette offre : Carrefour Brie-Comte-Robert • Carrefour Cahors • Carrefour Chalon Nord • Carrefour Monaco • Carrefour Saint Denis • Carrefour Villepinte • Carrefour Villetaneuse • Carrefour Villeurbanne •





dernier mot La société Synapse, qui dans Word 2000, vient de gagner son proces contre Canal + En effet, la chaîne l'avait traitée de « fasciste », par

l'intermédiaire du gars

balance l'epithète

incriminé suite à la

fanisuse correction

« anti-stress » qui

Cure «dé

devenait « anti-arabes »

par « erreur sémantique»

Philippe Vandel, qui avait

deconnection En Norvège, la fondation alcooliques et des toxicomanes, ouvre un nouveau département pour soigner les accros d'Internet... Il faudrait donc faire de même bientôt avec les consoles de jeux vidéo, les accros du téléphone portable et

les accros au Grand Détournement, comme

Angel

L'excellent Crimson Skies tient la vedette ce mois-ci, sans grande difficulté face à F.A.K.K. 2 et Alerte Rouge 2. CS a conquis la rédac', Willow en tête, avec ses coucous redesignés et son background uchronique. C'est-à-dire déformant l'Histoire. Enfin bref, du shoot en vedette, de l'action/plate-forme et de la Stratégie temps réel en guest stars!

s jeux PC du mois

CRIMSON SKIES Le gagnant du mois

EDITEUR : MICROSOFT . GENRE : SHOOT . PRIX : 300 F ENVIRON

par rapport à la nôtre, donnant à cette époque la suprématie à l'avion en tant que moyen de transport ou de guerre. Les Russes veulent envahir le Pacifique, les Anglais sont à Hawaï, et tous se disputent dans leur coin. Vous incarnez un pirate, ou plutôt une sorte de Robin des Bois, qui va récupérer ce qu'il peut, tout en évitant que cela tombe entre de mauvaises mains. Histoire intéressante, design et gameplay poussés, c'est ments mouvants (si vous avez une ce qui fait de Crimson Skies un titre si sympa. Le tout enrobé par un très beau moteur 3D et le soin du détail

937. L'histoire de Crimson jusque dans les fac-similés de brie-Skies a été revue et corrigée fing, la musique jazzy, les faux films d'archive en noir et blanc, onze appareils au design charmant, bref, Crimson Skies offre un cadre original à un principe simple et particulièrement fun, loin des astreintes de simulateurs de vol, n'en récupérant que les éléments les plus intéressants. 24 Missions pour ramasser de l'argent au fil des dogfights, se payer de nouveaux coucous, et s'éclater dans des décors de toute beauté, riches en détail et en éléconfiguration raisonnable), moi je dis: foncez. En tous les cas, ici, on s'y met aussi!











C&C: ALERTE ROUGE 2 Un concept usé?

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS . GENRE : RTS . PRIX : 300 F ENVIRON

en oui, un titre aussi attendu, forcément ca décoit. Mais à raison : Alerte Rouge 2 n'a rien de révolutionnaire. c'est du vu et revu dix mille ois. Mais comme pour Diablo 2 (quoi que je ne sois pas de cet avis pour ce Jernier), on marche encore, et la sauce prend. Pourtant, de prime abord, ça donne envie de vomir : nême vieille 2D pas très belle, sprites

animés en 2 étapes etc. Pareil pour e concept : rien de neuf, on construit

sa base, toujours avec la même ressource, on crache les unités à foison et on balance la sauce. Bon, cela dit, si le jeu ne sort pas des sentiers battus, il ne s'agit pas non plus d'un bête copier/coller du premier. Les deux camps n'ont plus une seule unité en commun, les champs de batailles sont en pleine ville, variés et bien remplis d'éléments urbains, et quelques idées pas piquées des hannetons. Les Russes peuvent manipuler psychiquement les civils pour les envoyer au front, on peut placer des troupes dans des bâtiments abandonnés, ou réquisitionner un hôpital. Côté unités, on a quelques trucs amusants: les tanks qui se font passer pour des arbres, les terroristes Cubains, un poulpe géant indétectable





au radar, des soldats avec des jetpacks, des espions saboteurs, des hélicos furtifs... Bref, la recette fonctionne une fois de plus, même si on était en droit d'attendre un peu plus, pour les fans surtout.



Parmi les charmantes sociétés qui aiment à prendre les consommateurs pour des c' en utilisant quelques procedés douteux, pour ne pas dire autre chose, AOL est bien place. En effet, le géant d'Internet a annonce qu'il n'était pas en faveur du développement des lois de protection de l'internaute, qui interdications l'unification des informations fournies lors d'achats en ligne, à d'autres fins. Car, selon lui, le simple fait l'internaute que ses coordonnées seront utilisées autrement après, suffit. AOL aurait egalement déclaré: « Non, l'écrire en bas de page en taille 2 ne rend pas l'ensemble illisible, et aveugles ».

MMRPG

Paur Massively Multiplayer Role Playing Game. En français les jeux de rôle massivement multi-joueurs Bref, toul ca pour dire que le plus Ultima Online, VO pour lles intimes, va bientôt Idébut de l'année prochaine) bénéficier d'une nouvelle mise a (our. Nouvelles régions, enormes, etc. mais surfaut apparition d'éléments er 3D I Les sprites vont en effet être remplacés par des modèles 3D animés avec de la motion capture, et de nouveaux effets spéciaux en particules qui vont améliorei d'autres aspects graphiques. Miam miam I



EDITEUR : GATHERING OF DEVELOPERS . GENRE : ACTION/PLATE-FORME PRIX APPROXIMATIF : 300 F







AKK 2 est un jeu superbement beau. Et pour cause, il utilise le moteur de Quake III Arena, capable de bien des prouesses, c'est un fait. En outre, il reprend un univers qu'a participé à créer le magazine Metal Hurlant, et sa contrepartie animée « Heavy Metal ». Quoi qu'il en soit, tout commence dans la ville d'Eden, où on découvre l'héroine Julie, qui est autant sexy que douée avec les armes. Une sombre histoire d'invasion, de Mal Incarné sous forme de pierres (les lochnar) qui font muter tout le monde sauf, mystérieusement, Julie. Et vous voilà parti pour une aventure de longue haleine pleine de sang, de sueur, et de plates-formes. Malheureusement, si le jeu impressionne par la qualité de sa réalisation, de ses décors, et de son design en général, il est aussi une belle foire aux bugs de collisions, exaspérants, et le game design s'adresse parfois aux plus abrutis des joueurs, plaçant les objets sur lesquels il faut interagir en surbrillance, ou bien utilisant des vieilles énigmes à deux balles que nous connaissons tous. Le summum reste le bug de configuration,

qui fait qu'il faut en réalité glisser les options graphiques vers le minimum pour avoir la meilleure qualité... Amusant, mais ça la fout mal comme on dit. Bref.FAKK 2 reste un petit soft amusant, à l'univers particulièrement beau.







PokéPad

Toute l'actu Pokémon

Première partie d'une longue série de conseils pour maîtriser parfaitement les différentes ruses de combat dans Pokémon. Les techniques de Combat premier chapitre, vous aideront à devenir vraiment invincible face à un adversaire humain, sur Pokémon Stadium par exemple.



Techniques de Combat

BIEN CHOISIR LES ATTAQUES DE SON POKÉMON

Chaque Pokémon ne peut apprendre que 4 attaques. Il va donc falloir les choisir avec parcimonie, et parvenir ainsi à mettre sur pied une véritable stratégie de guerre. Voici donc, ci-contre, un petit tableau pour vous aider à choisir l'attaque à apprendre à votre Pokémon

Astuces our cortaines attagnes

- Plutôt qu'Hydrocanon qui ne touche pas à tous les coups, l'excellent et gratuit Surf sera un meilleur rapport puissance-touche.
- Les attaques qui baissent la PRE, ou qui augmentent votre esquive sont très utiles pour les combats qui traînent en longueur.
- Si on lance Toxic après
 Vampigraine, les PV pompés par les graines augmentent!
- Lorsqu'un Pokémon ennemi brûle, sa force diminue!
- Un Pokémon paralysé a une chance sur deux de ne pas attaquer, et perd beaucoup de VIT.
- Ultralaser, CT 15, peut s'acheter au prix de 110 000 Poké\$ au casino, en achetant directement des jetons.



Ahinoféros gagne beaucoup à apprendre Tonnerre, histoire de ne pas être démuni face aux Pokémon Eau.

- Tuer un ennemi d'un seul coup avec Ultralaser évitera au Pokémon lanceur d'être immobilisé au tour suivant.
- Koud'krane n'est pas très puissant mais a une chance sur 4 de paralyser l'ennemi
- Un Pokémon de type Poison ne peut être empoisonné, un Pokémon Glace ne peut être gelé, et un Pokémon Feu ne peut brûler.
- Empal'corne fontionne très bien contre les Pokémon lents
- Un Pokémon gelé qui reçoit
 Déflagration redevient normal
- Si l'on utilise Constriction sur un Pokémon de type Spectre, il ne fera aucun dégât mais ne pourra tout de même pas agir.



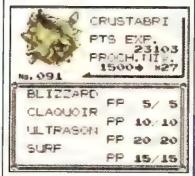
N'oublions pas que les attaques Psy sont très efficaces contre le poison.

Pour un Pokéman aptimum, apprennez-lui une attaque...

- 7 : du même type que le sien (domninges x1 5)
- 2 : du type du point faible d'un rival (un Poke plante apprend attaque Eau, contre Poke Feu)
- 🌠 🥏 de même type que son point faible (un Poké Eau apprend attaque Electrik
- 🐠 qui vise le statut (sommeil, gel)



Un Pokémon bien équipé que ce Noadkoko. Deux attaques directes du type : Lance-soleil et Psyko, une attaque de statut Hypnose et une attaque qui permet de se soigner, Mega-sangsue



Gardons-nous d'apprendre Hydrocanon à ce Crustabri déjà bien fourni, Surf fera l'affaire Quant a Ultrason, on le lancera avant un Claquoir pour obtenir un combo dévastateur.



Attention à bien réflechir avant d'apprendre une CT rare à un Pokémon



Pikachu peut apprendre Surf, et ainsi devenir la terreur des très lents Pokémon Sol/Roche.

Pokémon le film

Bon, ben voilà, pile pour les fêtes de fin et année, voici le premier film de Pokéman q arrive en DVD et K7 vidéo. Le scénarie, plus que discotable est heureuseme



que discutable
est heureuseme
rattrape par des
bonus qui nouexpirquant les
origines de
Mew-two, ainsi
que la bandeannonce du
secand film qui
sortira dans les
salles en

Goodles Pokémen

Grâce à la société Planet Fan, importateur direct, les meilleurs goods Pokémon de fin d'année seront disponibles dans les magasins spécialisés et même chez les grands distributeurs de bon goût. Nous avons donc aujourd'hui des housses Gameboy toutes douces mais surtout très plates et ultra-protectrices que l'on vous recommande, et les fameux Zip Binders, des classeurs pour vos cartes à jouer qui se transportent comme une mallette. La classe...





Grand Concours Tomb Raider

Gagnez un VOYAGE sur les traces de Lara Croft

Des statuettes grandeur nature...

Des figurines...

Des jeux...



Le magazine du jeu sur PlayStation et PSone En vente le 5 décembre 2000

Les par Kendy

La biaque vulgaire et pourrie du mois :

ce sont deux escargots qui grimpent sur un mui, il est très haut et c'est très duc

Arrivé en haut, un des 2 dit : He bien, on en a dave A Supeececeer !!!!

BUGGY HEAT



Machine: Version:

LE-2001

Sur l'écran de sélection des modes, faites : ⋄, ⋄, ⋄, ⋄, ⋄, ⋄, ⋄, ձ. Le nouveau camion se trouve dans l'écran de sélection des véhicules.

Mode select



Soyez agile de vos doigts sur cet écran.

V4 JE

Sur l'écran de sélection des modes, faites :

Choisissez une auto



COULTURS SUPPLEMENTAIRES

Sur l'écran de sélection des modes, faites :

MÉTÉO ALEATOIRE EN TIME ATTACK

Sur l'écran de sélection des modes, faites : R. X

SUPER-EXPERT MODE

Sur l'écran de sélection des modes, faites :

SILVER





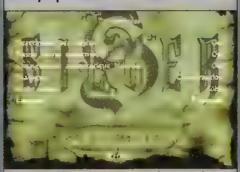
Machine: Version:

POTIONS, ARMIS ET RATIONS SUPPLEMENTAIRES

Allumez la console puis laissez tourner entièrement la séquence vidéo d'intro (qui dure des militards d'années !). Allez ensuite dans le menu des options puis sélectionnez l'indication « Préférences ». Maintenez le bouton Il suffira alors de commen-cer une nouvelle partie pour bénéficier de pations, d'armes et de rations supplémentaires.



Ne coupez pas la vidéo avant de faire l'astuce.



Dans cet écran maintenez A, puis faites six fois B.



GRAND THEFT AUTO 2



Machine : Dreamcasi Version : Européenne

COMMENCER AVEC \$500,000

Entrez le nouveau nom suivant : MUCKCASH



Entrez les codes dans ce menu.



500 000 s'affiche en haut, à droite de l'écran.

COMMENCER AVEC S10 MILLIONS

Entrez le nouveau nom suivant : UTIMATE



Entrez ULTIMATE.

99 VIES

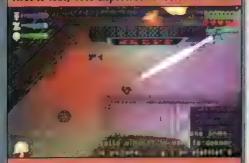
Entrez le nouveau nom suivant : BIGCATS

TOUTES LES ARMES

Entrez le nouveau nom suivant : BIGGU



Avec ce code, vous disposerez de toutes les armes.



TOUS LES NIVEAUX

Entrez le nouveau nom suivant : SESAME

ENERGIE INFINIE

Entrez le nouveau nom suivant : MANIN'

PAS DE FLICS

Entrez le nouveau nom suivant : LAWLESS

VOITURES VOLANTES

Entrez le nouveau nom suivant : MADA

MAXIMUM DE RESPECT POUR TOUS LES GANGS

Entrez le nouveau nom suivant : ALLFREND

NIVEAU DE RECHERCHE MAXIMUM

Entrez le nouveau nom suivant : BADBOY/4

MULTIPLIER LES POINTS PAR 5

Entrez le nouveau nom suivant : BOYAKASH

DOUBLE DOMMAGE INFINI

Entrez le nouveau nom suivant : DBLWAMMY

INVISIBILITE INFINIE

Entrez le nouveau nom suivant : SCOOLY

ELECTRO GUN INFINI

Entrez le nouveau nom suivant : BIGFRIES

LANCE-FLAMME INFINI

Entrez le nouveau nom suivant : TOASTIES

GARDER SON ARME APRES LA MORT

Entrez le nouveau nom suivant : LOSMOYS

MODE GORE

Entrez le nouveau nom suivant : WOUNDED

HIDDEN AND DANGEROUS



Machine : Version :

CHEAT MODE

Entrez RVL sur le premier écran en laissant votre curseur sur la dernière lettre « L ». Si la manipulation a été effectuée de façon correcte, vous devriez voir s'afficher RVLL, avec le dernier « L » qui clignote. pour effacer votre nom puis pour accéder au menu général. L'indication « » devrait apparaître sur l'écran pour vous confirmer que l'astuce fonctionne. Pendant la partie, vous pourrez aussi faire la Pause pour jouir d'autres options de triche.



Entrez le code sur cette page.



« Toutes les missions » s'affiche à l'écran.

Pendant le jeu, vous pouvez faire la Pause pour accéder au menu « Triche ».





Choisissez
votre astuce
dans ce menu.

COLUMN COMPLETE

Les par Kendy

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Machine: Version:

SPECIAL INFINE

Pendant le jeu, faites la Pausa puis mointenez enfoncée la touche UI en effectuant les que l'astuce est enclenchée.





MODE TURBO

Pendant le jeu, faites la Peuse puis maintenez enfoncee la touche U en effectuant les manipulations suivantes:

TOUTES LES STATISTIQUES

AFFICHER LE SANG

Pendant le jeu, faites la l'aver puis maintenez enfoncée la touche le en effectuant les manipulations suivantes:

GROS SKATEUR



SKATER MAIGRE



NEWMAN HAAS RACING



Machine: Version:

CHALLENGES ET CIRCUITS BONUS

Sur le menu principal, maintenez enfancés les boutons de durant une seconde. Faites Un bruit vous signalera que tout roule l





FAIRE LA COURSE AVEC UN BUS

Sur le usenu principal, maintenez enfoncés les bou-tons pendant une seconde. Faites ensuite

Commencez une partie : vous dirigerez un bus à deux étages !



X-MEN MUTANT ACADEMY



Machine: PlayStation Version: Europeenne

LES COUPS DES COMBATTANTS

Optic Blast: Super Optic Blast:

Hyper Optic Blast:
Upper Optic Blast:
Super Upper Optic Blast:
Hyper Upper Optic Blast:
Hyper Upper Optic Blast:

Super Flash Kick:

Fraer Florin Rick : (ou R2)

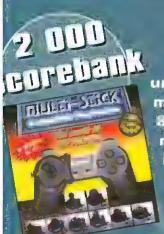


La Scorebank

Découpez et conservez précieusement

les billets de 500 Joyscores.

Rendez-vous dans les boutiques Score-Games* où vous pourrez vous procurer...



un ensemble multi-stick 8 en 1 pour manette PlayStation



SEDPE DATING STOREGAMES TO MANAGE TURBO PlayStation



+ 30 F: 1 manette Dual Shock PlayStation









Les par Kendy

SUPER-ATTAQUE

Concussive Blast : (ou R1+R2)

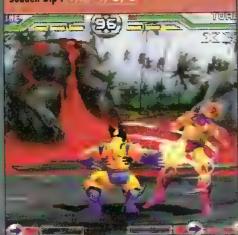


WOLVERINES

Fury Claw:

Super Fury Claw: Hyper Fury Claw: Samorai Dive: ++++ (ev R1)

Sudden Dip:



SUPER-ATTAQUE

Somurai Slice : (→ → + → + → (ou R2) Special Delivery : (→ , ▷ , ○ + → + → (ou R1) Weapon X (guerisan) : (→ , ▷ , ◇ , ◆



GAMBIT

Falling Card: V, P, O+O
Falling Card 2:
Folling Card 3: O+O+O+O
Card Toos:

9+0+0 (cv R1)

Card Toss 2:

>+ ++ (ou R1)

Card Toss 2: 4
Card Toss 3: Charger , + 4
Staff Charger Upper: Charger
Staff Charger Upper 2: Charger
Staff Charger Upper 3: Charger



SUPER-ATTAQUE

Charged Staff: 3

52 Card Pickup : Chargor



STORM

7511

Ball Lightning:
Ball Lightning 2:
Ball Lightning 3:
Electric Drill:
Electric Drill 2: Electric Drill 3:

Lightning Uproar : Lightning Uproar 2 : Lightning Uproar 3 :

TORM 93

SUPER-ATTAQUE

Static Force: Hyper Electric Drill: EMF:



des magasins Scoregames

Amsterdam 53 320 320 USSIEU Cons USSHU Consoler des Fossés Seint Bernard PARIS 43 29 59 59

des Ecoles 46 33 68 68

ard St Michel PARIS 43 25 85 55

ua Victor Hugo 44 05 00 55

e de Vaugirard Paris 53 688 688

Centre Commercial Chelles 2 Nationale 34 - 77508 Chelles Tél : 01 64 26 70 10 ORGEVAL (78) C. Crial Art de Vivre

rél : 01 39 08 11 60

16 rue de la Paroisse 78000 Versailles 78000 Versailles 78000 Versailles 78140 Versailles 7

C. Cammercial VILLASE A6 91813 VILLABE Tél : 01 60 86 28 28

25 av. de la Division Leclerc N20 92160 Antony Tél : 01 46 665 666

TOULOGN T (72)
60 av. du Générai Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
161 : 01 41 31 08 08
LA DÉFENSE (72)
C.C.Cal Les Quarres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

C. Ccial Parinor - Niv. 1 93606 Aulnoy sous Bois 101-01-48 67 39 39 63 avenue Jean Lolive - N. 3 93500 Pantin Tél : 01 48 441 321

37 Officials (92) C. Crial \$1 Denis Basilique 6 passage des Arbaletriers 93200 St Denis Tél : 01 42 43 01 01

C. Cciai DRANCY AVENIR 220, rue de Stalingrad · N.186 93700 DRANCY Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERS (741)
C. Cold PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tál: 01 45 939 939

Charell, (94) 5 rue du General sociere 94000 Croteil (Entree rue pietonne, Creteil Village) Tél : 01 49 81 93 93

30 bis ev. de Fontainebleau Nat. 7 94270 Kremlin Bicêtre (Parte d'Italie) 74: 21 43 501 501 601 101 101 (C. Cciai Val de Fontenay 94120 Fontenay sous Bois Tel : 01 48 76 6000

C. Calal Cargy 3 Fantaines 95000 Cargy Tál: 01 34 24 98 98

C. Crief Continent 95110 SANNOIS 161: 01 30 25 04 03

Carlotte (13)
G. Celai Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél: 04 91 09 80 20
TOUROUSE (51)
14 rus Femponieres
31000 Toulouse
Tél: 05 61 216 216

44, rue de Taileyrand 51100 REIMS 761: 03 26 91 04 04 1: 11 (1.5) 52 806 Esquermoise 59000 LILLE Tél.: 03 20 519 559

37, 39 cours Guynomer 50200 Compiègne Tél : 03 44 20 52 52

44, 48 ev. du Genéral De Gaule 72000 LE MANS Tèl : 02 43 23 4004

C.Ccial Géant Casino Z.A. du Chiriac 73200 ALBERTVILLE

Tél: 04 79 31 20 30 LI HAVR: [76] C. Celal AUCHAN GRAND (Mont Gaillard 76620 LE HAVRE Tél : 02 32 85 08 08

19 rue des Jacobins 80000 Amiens Tél : 03 22 97 88 88

1, rue Lamarck 80000 Amiens Tél : 03 22 80 06 06

12 rue Gaston Hulin 86000 Poitiers Tel : 05 49 50 58 58

46 735 720 - Score-Games VPC - 6/12 rue Arquise - 72243 MALAKOR pondance . Téi.

Finissez vos jeux préférés. Codes et astuces des meilleurs titres.

36 68 75

PLEINS FEUX SUR



Tony Hawk's Pro Skater 2

Driver 2



F 355 Challenge



PLUS DE 120 TITRES DISPONIBLES, TOUTES CONSOLES !

odes et solutions des meilleurs ux du monde sur consoles

AVEC LA PARTICIPATION DE

Joupad PlayStation & PSon

OUTTIET des lecteurs

PS et jeu online sur Dreamcast

Ce mois-ci, parmi la masse de courrier, de nombreux coups de queule anti-PS2 ont été envoyés... Ces derniers étant du même goût que ceux du mois dernier, nous avons privilégié les lettres les plus « originales », dirons-nous. En tout cas le message est bien passé. Pour tout vous dire, l'un de

nos lecteurs a

réservation de

dossier spécial

du mois dernier!

PS2 suite au

annulé sa

même carrément

ço igili environ deux ans que je vous lis ai je dois dire que je continueral moi qu'il arrive. Mais trêve de compliments, venons en aux questions J'ai cru comprendre dans votre derde Quake III. Arena sur DC était plutôt médiocie au pad. Alors je vous le demande vaut-il la peine que je achète si je ne compte pas investir pour surfer sur le « ouaibe » avec la Dreamcast sera disponible en Belgique? Car ca tait presque un an qu'on nous le promet et toujours rien l'Enfin, sur Dreamcast: me conseillez-vous d'acheter le très fun Quake III Arena ou le splendide Half-Life ? Voilà, c'est tout. Merci de répondre à ces quelques questions et longue vie à Joypad

MATHIEU, DE BELGIQUE.

decide de vous odir la possibilité de

Salut à tous les membres de Joypad. suifei mais suitoir de jouer en résortu du mois de adonnibre (cu doviall coirnier numéro (le 102) que la jouabilité accessibles. Cette ricavalle concerne Bas.)) vary rivojnoju mondo josur se raqueria gueule enlighe i Ben, pou dans un clavier et une souris? Et puis en venir avec les interrogations sui savez-vous guand le GD de connexion. Qualte III sache que sen achal vaul rester du pariete. Nous vous sinna tons simplement que le confort d'attil cut cleux discussaires. Après faut de elle joue dinsi, La viui problème, dunc entre Quake III et Half-Life, entin, elle n'a pas viviliment de laisan d'âtre en

Trop puissant, le mec!

je vous écris car je désire vivement réstlier mon contrat d'abonnement à Joypad et recevoir en retour la somme qui m'est due. Je trouve inadmissible de la part du magazine (que je pensais être le meilleur) dene pas avoir publié la lettre que je lui avait envoyée.En effet je considere avoir écrit la meilleure blague de l'année, qui plus est dans un sible extremement bien tourne, et suivie d'un coup de gueule contre Sony tout à fait fondé et intelligent Le pire c'est qu'en vous téléphonant vous m avez dit que ma lettre vous avait fait bien sine mais que vous neceviezsextre mement de contrier, je ne vois pas le rapport et si vous préférez publier des lettres de moindre valeur, c'est incomprébensible. Je me demande sincèrement sur quels critères vous êtes embauchés obez loypad, strous n'avez pas l'intelligence de sélectionner les meilleurs courriers. je ne veux plus entendre parler de vous et je passe/chez la concurrence. Je joins

A mon courrier une copie de l'e-mail que je vous avaiscenvoye, bistoire de vous rafraîchir la memoire. Et je vous le répète je venx resilier mon abonnement. J'espère que vous aurez la compétence nécessaire pour le faire savoir au service approprie... Salut à Joypad.

ALEXANDRE D'ARPA.

Eh bien mon cher Alexandre, ou bien carre nous, sache que tu nous auras fait passe des heures entières en destrant vivement certice la hingur de l'année: thomas same que ectic derribées ne soit. publice dans le negazine - Cetair mignou ci mêde i hemês, dii avalt presipie envie de te consoler Evidenment nous tavous pris en pair en re cachant la vérite sur heureusement tiren as profite pour sur-

Deux ch'tites questions, en passant

Est-ce qu'un nouveau Resident Evil et un nouveau Crazy Taxi sont prévus sur Dreamcast? Votre mag est vraiment genial, continuez comme ça les gars l A plus

DAMIEN LEBICHAT.

Hello Damieri, j'ai deux bonnes nouvelles pour toi : Crazy Taxi et Resident Evil reviendront tous les deux sur Dreamcast. La nouvelle vient a peine de tomber pour Crazy Taxi 2 : cette suite devrait sortii exclusivement sur Dreamcast, sans passer par les salles d'Arcade, pour l'été 2001 | Nous n'avons encore aucune photo a vous offrir, mais quelques infos intéressantes... Le jeu se déroulera cette fois à New York, il vous proposera d'incarner des chauffards supplémentaires, de participer à de nouvelles épreuves, de nouveaux mini-jeux, etc. Le fait que ce jeu ne passe pas par l'Arcade permettra aux développeurs d'augmenter le niveau de difficulté et de rendre le jeu plus long et surtout plus complet. Voilà, on espère vous en dire plus bientôt en tout cas ! Concernant le prochain Resident Evil de la Dream cast, enfin, il s'agira du troisième volet de la saga, deja sorti sur PSone, mais qui beneficiera bien évidemment d'un petit lifting graphique et de quelques petits bonus La version japonaise devrait être dispo au moment où vous lirez ces lignes, tandis que la version officielle devrait suivre rapidement... Le mois prochain si tout va bien.

gonfler con amour propre el voila ca denvience tettre! La bonne nouvelle mon sans le vouloir, c'estidefi en après tant. ne l'avons pas aon plus trouve fondé @ beame nouvelle dans tout on c'est quand mone to publication dans le concrier mons pour ton dernier numero de 19d? Car blen evidenment, mine axons feit rence ! Aan abha!! Elle est bien bonne, finalement

The letter of the month !

Ce mois-ci, au beau milieu de notre gros has de lettres, nous sommes tombés sur le coup de gueule profond d'un lecteur au style très soutenu voire vraiment précieux... On n'a plus l'habitude. de lire des trucs du genre : « quais, les mecs, super:cool, tres bonne Karine, bande de nazes » etc. Alors forcément ca nous a bien fait marrer ! Ça parle, d'une manière générale, de notre petit monde des jeux vidéo, ça a été un petit peu coupé pour des raisons de place et ça se passe de commentaires...

Messieurs et Madame, Tout d'abord, je tiens a m'excuser pour le format et la qualite du papier de ma missive, en

effet, des heures de recherches stériles ne m'ont pas permis de trouver du papier à lettres décent... Mes propos, dans un premier temps, risquent d'être confus, mais au fil de cette lettre vous devriez voir où je veux en venir. Commençons par l'ambiance générale du monde vidéoludique ces derniers temps. Les annonces de différents constructeurs concernant leurs derniers bijoux technologiques me font blen rire, voire m'esclaffer bruyamment. Depuis le lancement de la PlayStation, les jeux vidéo qui avaient pour vocation l'imaginaire et l'originalité ne sont devenus qu'une escalade de la quantité au dépit de la qualité. Je m'explique, de nos

jours l'achat d'un soft est conditionne par l'évolution mammaire de son heroïne, par deux nouveaux circuits et autant de voitures, ou encore par des améliorations techniques visibles qui relevent du foutage de gueule. Tous ces processeurs, ces wagons de RAM supposés nous offrir de nouvelles sensations, nous proposent au final une simple explosion de palygones, etc. Je veux bien, mais mes mirettes ne sont pas dupes, c'est certes plus beau mais mon petit cortex et mon petit cœur de joueur crient famine (le genre de cri qui, par une nuit de pleine lune, est bien plus flippant que n'importe quel zombie de la saga de qui vous savez). Comment voulez-vous qu'un soft quelconque vous transporte vers d'autres mondes, quand les développeurs ont vendu leur ame a la pyramide cyclopeenne ? Au prix ou sont vendues ces galettes de silice je vols plus de paysages durant mes voyages en bus, et ce de concepts novateurs. pour blen moins cher. Mais ne noircissons pas outre

mesure, certains développeurs restent intègres. Shiny, Konami, Sega, Square, Nintendo, Rare, Capcom (...). Mais malgré ces éloges, tout cela n'est que goutte d'eau dans l'océan de médiocrité dont on nous submerge tous les mois. Je n'ai pas encore parle de vous, la presse vidéo-ludique. Si ma lettre vous est adressée, c'est parce que vous faites partie de ceux qui trouvent grace a mes yeux (tant de magnanimité me perdra). Un rédactionnel plus poussé (il y a tellement de mots en français, pour exprimer la même chose)... Osez la prose, quitte à obliger vas lecteurs à ouvrir un dictionnaire! Cela ne peut faire que du bien à ces décérébrés avides de poitrines polygonées (essayez les vrais seins, y a pas photo !) ou de collégiennes nippones ni mauvaises. En esperant que le pognon qu'on injecte regulierement dans ce milieu participe à l'émulsion de nouvelles idées et à l'émergence

Merci de votre lecture et salutations. SUCAR LIPS.

Du cete du Nat

Je crois que vous commencez à petite communauté de coreimprimer là... Notre jeu culte du moment, notre drogue, notre partenaire officiel de fin de bouclage, c'est ISS !!! Ça doit faire près d'un an et demi qu'on oue quasiment tous les jours à la demière version du jeu et à toutes ses rééditions japonaises (auxquelles nous accordons toujours une page de zoom)... Et puis y a une découverte qui nous a fait super-plaisir : oui, il y a d'autres cinglés d'ISS en France, et certains d'entre eux ont même eu la bonne idée de créer un « portail » sur le net ! Ces mecs vous offrent des tas d'infos, des dossiers, des aides et tout un tas d'autres petits trucs sympos... Ils organisent même des tournois! Impossible de ne pas vous divulguer l'URL :

Le passage obligé du fan absolu de la série!



Notez également que notre ami Koji Aizawa (rédacteur en chef de Famitsu Dreamcast, cf. rubrique « Vue du Japon ») nous a signalé la création d'une édition française du site officiel de Familsu! Non. vous ne rêvez pas! Notre

gamers sera donc superheureuse de pouvoir s'informer sur le top des ventes nippon et sur les autres news concernant le monde vidéo-ludique japonais, entièrement traduites dans notre belle langue... Hop, voici l'URL:



redacpad@club-internet.fr

morisse@club-internet.fr trazom@club-internet.fr gheliot@hfp.fr jchieze@hfp.fr cdelpierre@hfp.fr ftarrain@hfp.fr gszriftgiser@hfp.fr ihubert@hfp.fr adavila@hfp.fr

Joypad, courrier des lecteurs, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex



A renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à Joypad, BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE!

(11 nos)

lieu de

OUI, je m'abonne pour 1 an (11 nº à JOYPAD, pour 279F au lieu de 365F, soit 3 mois de l'ecture gratuite. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par : Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire n° [DPQ03
Expire le : L	Date et signature obligatori	

Nom ·	Prénom :
Adresse :	

Code postal . Ville:__ Date de naissance : Lill LI Sexe : J M D F



des efforts de l'époque des efforts de l'époque Après de Station du mois dernier, nous passons deux de glisse, et un volant de comme les autres.

Freestyler Board

um, en voilà un accessoire qu'il est audacieux, et tant mieux. Willow ne pouvait que montrer un enthousiasme certain lors de son déballage, et pour cause : il n'aurait presque plus eu besoin de claquer des sous pour aller aux sports d'hiver tenter des 180 sur des bosses de pistes vertes. Oui mais non. Le Freestyler Board part, pour la direction, avec deux boutons à l'avant et à l'arrière de la planche, pour émuler une fonction manette ou plus simplement le haut et le bas de la planche. Le reste des contrôles est émulé par une poignée rassemblant tous les boutons à tenir pour agir en parallèle. Pour finir, un connecteur manette permet de laisser un paddle branché à la planche, pour l'utiliser à la place de la poignée, ou plus simplement éviter d'avoir à débrancher le schmurtz de la console. Une série de problèmes pourtant se fait jour, dès les premiers essais, et malgré la meilleure volonté du monde (celle de Willow) : d'une part, les boutons de la planche sont trop éloignés, ils obligent à avoir les jambes assez écartées. Du coup, on perd en équilibre. Equilibre, qui est déjà mis à rude épreuve, tant les pivots manquent de précision et de sensibilité, ce qui oblige le joueur en mal de sensations à passer plus de temps à se contorsionner pour rattraper ses conneries à l'écran, que pour rider en toute quiétude. D'autre part, le fait de devoir coordonner la poignée et le reste du corps pour sortir des figures



sur un Cool Boarders ou un SSX rendent l'acrobatie particulièrement difficile. Alors je veux bien admettre qu'on puisse être un peu mauvais chez Joypad, et que coordonner pieds/mains ne soit pas notre fort, mais on a essayé dur comme fer, pourtant... Bref, mieux vaut dans le meilleur des cas s'adjoindre l'aide salvatrice d'une rampe ou d'un pote pour se tenir respectivement, ou se faire rattraper avant la catastrophe. Je ne puis néanmoins cacher mon enthou-

siasme, toujours frémissant, à l'égard de l'audace d'un tel accessoire. Merci d'innover, les gars, au moins je ne m'ennuie pas à faire des benchmarks de cartes 3D tous les mois comme l'ami Caféïne (Joystick), à côté, qui, soit dit en passant, au moment où j'écris ces lignes sur la bécane de Chris, s'arrache les cheveux sur MON PC, donc : chuuuuut.

Distributeur : Guillemot Prix : 499 F

Machines : PlayStation 1 & 2



Skate Station

oici le deuxième modèle du genre...
Pour ne rien vous cacher, j'avais déjà
celui de Guillemot le mois dernier, mais je
voulais attendre celui-ci pour exercer la loi
ultime du comparatif. Comme en plus je savais
que ce modèle avait un système un peu différent,
et à vu de nez beaucoup plus pratique, j'entrevoyais
déjà le gagnant de la compétition. J'avais par ailleurs raison, tout du
moins en partie : le modèle Big Ben est meilleur. Cela dit, il n'en devient
pas pour autant un achat forcément recommandable, en grande partie
pour les mêmes raisons que le modèle Guillemot. Mais passons en revue
les différences. Pour commencer, on remarque bien qu'il s'agit à la base
du même constructeur, qui sous-traite sans doute la fabrication du modèle

d'utiliser deux boutons à pieds à l'avant et à l'arrière de la planche, peut pivoter suivant un nouvel axe, avant/arrière. Du coup, son utilisation. une fois paramétrée correctement, devient plus intuitive. En revanche, on y perd la dérivation de port manette, ce qui est tout de même regrettable, puisque du coup on doit débrancher le Skate Station pour jouer normalement au bon vieux paddle. Quoi qu'il en soit, dans l'absolu, ça ne change rien, puisque ce dernier se révèle aussi peu pratique que son concurrent : c'est toujours autant casse-gueule (sauf qu'on a cette fois l'option de manger le mur de devant ou de derrière en plus des latéraux), et ça ne répond pas à merveille pour les mêmes problèmes de sensibilité, pas assez fine à mon goût. L'idée reste néanmoins excellente, et je ne peux une fois de plus que saluer l'initiative et l'inventivité des gars, en espérant qu'une nouvelle génération sera plus utilisable, et pourquoi pas, tant qu'on y est, un peu moins encombrante, ce qui limitera d'autant l'amplitude nécessaire aux mouvements pour déclencher une réponse dans le jeu.

> Distributeur : Big Ben Prix : 499 F - Machines : PlayStation 1 & 2

Télécommande DVD PS2

pour les deux compagnies. La différence entre les deux, c'est que Big Ben a opté pour le modèle de « deuxième génération », qui, au lieu

n a déjà dû en parler dans ces pages, quelque part dans un de nos obscurs numéros passés... la PlayStation 2, assurément meilleure en lecteur DVD qu'en console pour le moment (kss kss. bouh comme je suis méchant), avait besoin de cet accessoire débile qui a concouru depuis des années à nous transformer en lobotomisés : la télécommande, aussi appelée « zappeuse », ou « poignée ». Beaucoup de versions sont prévues, la première à se retrouver dans mes tiroirs d'accessoires sera donc celle-ci. Vous voilà donc prévenus, si la « poignée » est pour vous toute aussi importante que le design avantageux de la PS2, d'autres vous plairont peut-être plus à l'avenir (Big Ben en a une en préparation, dont j'ai pu croiser un prototype sympa avec des touches de gomme, phosphorescentes, il me semble). Toujours est-il que celle-ci remplira sa fonction, primaire, à merveille. On y trouve toutes les touches nécessaires au larvage-ultime-en-canapé-cuirdevant-pizza : lecture, arrêt et recherche (fort heureusement), mais aussi l'accès aux menus de sous-titre, de paramétrage audio ou de

chapitres. Je vous passe les détails, ça marche comme n'importe quelle télécommande, avec deux piles R6 (AA pour le reste du

monde). Le récepteur infrarouge, quant à lui, ressemble fort heureusement à un récepteur infra-bleu (ça

colle mieux avec la console). Il se branche naturellement sur le port manette, et offre une dérivation pour y mettre cette dernière, sans avoir à débrancher tout le temps. La « zappeuse » est petite, carrée et striée comme la console, bref, elle s'accorde parfaitement au monolithe Sony.

Distributeur : Saitek Prix : 199 F Machine : PlayStation 2

Volant McLaren

es volants, j'en aurais bouffé... la plupart d'assez bonne qualité 🛮 d'ailleurs. Et de temps à autre, un modèle parvient à se démarquer agréablement du lot : c'est le cas de celui-ci. L'habitude veut que ce genre de bidule comprenne le volant et un pédalier, elle n'a pas changé ici. Par contre, on a en plus un troisième élément cette fois, regroupant un levier de vitesse 4 positions (haut, bas, gauche, droite, hein, pas comme dans une vraie caisse), et un... frein à main! Mais ce n'est pas tout : c'est bien joli cette petite innovation, mais ça ne suffit pas à le démarquer du reste. Pour qu'elle soit efficace, déjà, tous les boutons du volant, à part le fameux start, sont paramétrables en hardware (pédales, levier de vitesse et frein à main compris). On peut donc, même si le jeu ne le propose pas, se faire la configuration idéale. En plus, ce volant est réglable en hauteur comme en inclinaison, s'il vous plaît. Ses ventouses sont efficaces, et il est également prévu pour se glisser entre les cuisses (bien que je n'aime pas trop son ergonomie sous cette dernière configuration). Il est bien entendu compatible digital, analogique et NeGcon, et reprend également tous les boutons de la manette, plus deux supplémentaires derrière les index.

sur le volant lui-même. Volant qui inclut également, à ce niveau, deux moteurs de vibration assez efficaces. Ses qualités de moulage et de finition sont sans reproches (qualité McLaren, of course), et son design sobre. Bref un excellent produit, auquet j'aurais tout de même deux reproches à formuler : le volant est un peu mou à mon goût, avec un retour peu dynamique (moi j'aime pas, mais ça ne vous gênera pas forcément), et la disposition des touches sur le volant rappelle un peu trop celle de la télécommande Saitek testée plus haut... Donc rien de bien grave, cela reste un très bon produit, surprenant et bien conçu. Par contre, comme j'ai l'info et que je ne suis pas un porc laqué, sachez que Big Ben (encore!), prépare un volant à retour de force pour

PlayStation 1 (oui un. pas deux ni PSone). Celui-ci, par une électronique rigolote, interprètera les simples vibrations Dual Shock pour les retranscrire tant bien que mal en retour de force, comme sur PC. Dans la mesure où je ne connais pas encore

l'efficacité du procédé, et que je ne sais pas quand il arrivera exactement, je me contente de vous en informer, si vous êtes patients et peu désireux de vous payer deux modèles à quelques mois d'inter-

yer deux modèles à quelques mois d'interalle.

Distributeur : SiCrear

Joypad mode d'emploi

Wazaaaaaa !!! Voilà en substance ce que nous pourrions clamer haut et fort pour vous souhaiter un Joyeux Noël! Et comme on est supercool, voici notre cadeau: le Mode d'Emploi!



>>>>> 20 : 13

Caféine (Joystick), Chris et Kendy sont au restaurant (après avoir vu l'excellent Tigre et Dragon). Kendy : « Ça vous dirait pas d'aller dans un ciub d'échangistes ? ». Chris : « Euh, ouais, bien sûr, mais si tu y vas, t'échanges quoi ? »

MERCREDI 18 OCTOBRE

>>>>> 19:53

Gollum se falt coller par Eugène le fils de Mathilde, qui s'acharne à lui agripper le pantaion en criant : « grabouh ». Gollum le traîne donc comme un boulet.

JEUDI 19 OCTOBRE

>>>>> 18:04

Chris; « J'appelle l'horloge parlante et c'est occupé, faut le faire quand même ». Il réessaye, et c'est de nouveau occupé: « Bon c'est la vie... »

VENDREDI 20 OCTOBRE

>>>> N2 / 10

Trazom appelle Angel pour savoir si ce dernier a une idée du cadeau qu'ils pourraient faire à Julo pour son anniversaire. Celui-ci lui répond que lui acheter le Vidal (bouquin ultime de médecine) pourrait être un bon choix. Angel: « Ah, ben, en fait non, car sinon II va le consulter toutes les cinq secondes pour le moindre truc, ça va être n'Importe quoi, vaut mieux pas ! »

Toujours en conversation, Trazom zappe sur Eurosport et tombe sur un championnat de Sumo au Japon. « Ouais, trop puissant, y a du Sumo sur Eurosport ! » « Ouais, cool, ils sont trop forts ces mecs, franchement, c'est des dieux ! ». Après avoir loué ces athlètes hors-normes durant de longues minutes, Angel ajoute : « Put... on est

grave, on doit-être les deux seuls blaireaux en France à regarder du Sumo à 2 heures du mat ! »

MARDI 24 OCTOBRE

>>>>> 17:38

Tout le monde autour de Gran Turismo 3, version quasi-complète amenée sous bonne garde par les gens de Sony, Tout le monde s'extasie, sauf Willow qui remarque un détail, qu'il quallifie de pourri. Tout le monde le hue. Willow; « Putain, mais vous êtes lourds les mecs, vous savez que quand je dis que c'est pourri, ça veut pas dire que c'est pourri.»

>>>>> 19:10

Suite à un recrutement massif de nouvelles secrétaires de rédaction, notre bureau a subi quelques modifications. Et RaHaN, qui refuse de s'y plier, tourne son bureau en sens inverse des autres, provoquant un beau bordel dans l'alignement de la pièce.

>>>>> 22 : 54

Kendy, Angel et Gollum pètent les plombs et décident eux aussi de chambouler leurs bureaux. Résultat, vers 2h du mat', la salle de test et le bureau de Gollum et Traz sont super-design.

MARDI 31 OCTOBRE

>>>>> | 1 : 25

Traz: « Kendy, t'as un deux pages Dead Or Alive 2 dans le booklet. Kendy: Ok!» Kendy: « Au fait Traz c'est combien de pages? » Traz: « Ben deux, crétin!» Kendy: « C'est quatre pages de test DOA2 c'est ça? » Traz: « AaaAaaAh non connard c'est deux pages de booklet putain!»

>>>>> | 1 : 5

Willow à Greg: « J'ai fait un rêve bizarre avec ma reum et ma tante; on était en Corse et là, y a une énorme vague qui frappe l'immeuble, on se planque dans la cuisine, je me cache dans les



chlottes et là, y avait des litres d'eau, on voyait des dauphins gros comme des cachalots, puis un dragon qui m'a craché du feu, et là je te jure j'ai jamais vu d'aussi belles explosions de ma vie même au cinéma, j'al même vu les bungalows voler! »

JEUDI 2 NOVEMBRE

>>>> 13:19

Willow voit Kao le Kangourou sur Dreamcast : « Ouah c'est le moteur de Rain Man ! » Rire général.

LUNDI 6 NOVEMBRE

>>>>> (9 : 82

Greg: « Ouah, ils ont vachement poussé tes cheveux Julo! » Julo: « Ouals, au secours, je ressemble à Kiki... »

MARDI 7 NOVEMBRE

>>>>> 15:20

RaHan, qui ne s'en sort plus de son interview avec Kool Shen : « Bordel, ça fait deux jours que chuis sur Kool Shen. » Greg : « Ouah, ça doit être un bon coup alors! »

Chris (voix de Donald) : « Butain, juis enrubé za be zoule ! » Greg ; « Hahaha, t'as une voix de canard, trop fort ! » Chris : « Oui je zais, tu te tais ! »

>>>>> | | | | | |

Greg balance un catalogue « Leclerc » de jouets de Noël à Kendy, qui rêve depuis toujours d'avoir un Poo-chi. Angel feuillette le catalogue pour voir les autres cyber-toutous. Kendy tombe sur une page : « Hey, mais Digimon, c'est Pokémon en fait ? »

>>>>> 01 : 28

Kendy et RaHaN restent bosser. RaHaN, faisant une pause pendant la transcription de l'interview avec Kool Shen, va voir Kendy qui bosse son test de Capcom vs SNK.

Kendy: « Comment J'explique les ratios des persos (il se cite, expliquant les combinations possibles, genre 2+2 = etc.), « Et 3+1+1 = 4 Hahaha!»,

RaHaN: *3+1+1 = 4? »,

Kendy : « Ben, ouais quand tu prenc un boss, 3+1+1=4. »

RaHaN: «3+1+1=4?»,

Kendy: « Ouais! (se rendant compt de l'erreur) AAAAaaaaah merde!! Heureusement que j'ai relu le truc! L

MERCREDI 8 NOVEMBRI

>>>>> | | | | | | |

TSR, super-jouasse: « Quais, j'al un mo de Vanessa Perez !... J'suis con connais pas de Vanessa Perez.»

>>>>> | | | | | |

TSR entre dans le bureau de Gollum Trazom, et déclare : « T'as vu les életions US, Gollum, il paraît que la Floric menace de faire sécession si les prblèmes de fraude sont confirmés. Gollum : « Ah ouais, pas possible, ils l'o annoncé ces c...? » Eclatage de ri dans la salle.

>>>> 17:35

Kendy mange de la bouffe chinoise c pue la mort. Willow ; « J'aimerais p faire l'autopsie de Kendy », Greç « Oualp, surtout dans une den heure... »

VENDREDI 10 NOVEMBR

>>>>> |4:13

Karine à Greg : « Je pensais que m nouveau voisin était célibataire par qu'avant hier c'était bière et foot, hier j'al entendu « ahh, ahh... ».

SAMEDI 11 NOVEMBR

Tout le monde est à la rédac pour bouclage express de Joypad.

»>>>> 22 : 45

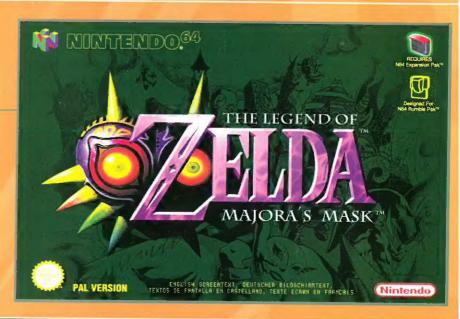
«Vous savez, y a eu une épidémie d'Ebr en Afrique centrale, 200 morts. Person est au courant, on n'en a pas parlé.» RaHaN: « Ben, t'as su ça comme alors?»

Willow: « Aux infos. »

GAGNEZ

DES JEUX

ZELDA MAJORA'S MASK



d

DES JEUX



TONY
HAWK'S
PRO SKATER 2

EN JOUANT SUR



